PLETO DE TRUCOS, CONSEJOS, TÁCTICAS, GUÍAS & MAPAS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION MÁS UN LIBRO DE 68 PÁGINAS GRATIS



Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Trucos

Número 7

¡AHORA MENSUAL!

¡NO TE VOLVERÁN A PILLAR!
DRIVER
SUPERCLASE ANTIPOLIS

¡TODAS LAS PISTAS!
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION
¡EXCLUSIVA! 20 PÁGINAS SOBRE EL MEJOR JUEGO DE RALLY DEL AÑO

¡GRATIS!

GUÍA DE REFERENCIA DE AVENTUREROS

Gratis con el número 7 de PlayStation Trucos Magazine

¡NO VUELVAS A QUEDAR ATRAPADO! LAS MEJORES AVENTURAS PASO A PASO

INCLUYENDO...
Wild Arms
Tomb Raider 1, 2 & 3
Broken Sword 1 & 2
Y MUCHAS MÁS



¡TODAS LAS MISIONES!
OMEGA BOOST
PERFECCIONA MÁS TU PUNTERÍA

SILENT HILL
¡ACÁBALO ANTES QUE NADIE!



COLIN McRAE
CABARÁS SIEMPRE EL PRIMERO

475 Ptas – 2,85 €





Editorial

Por fin se va el verano, esa funesta estación del año en la que te ves obligado, contra viento y marea, a alejarte de tu bienamada PlayStation para ir a cometer atrocidades como asarse en una playa o subir y bajar montañas como si en ello fuera el destino del mundo.

Hablemos, pues, de cosas serias. Como el arte de la conducción, por ejemplo. Este mes nos hemos puesto las pilas para que no te falten curvas donde buscar la trazada. Empezando por el estratosférico *V-Rally 2*, al que dedicamos veinte páginas en una guía que no deja tramo por cubrir ni coche por analizar. O bien una detenida visita a *Driver*, donde el arte de la conducción se combina con el arte de la supervivencia en las duras condiciones de la delincuencia al volante. Supera de una vez a todos esos pegajosos polis que conducen como fuerzas de la naturaleza: sé **tú** el flagelo de las calles.

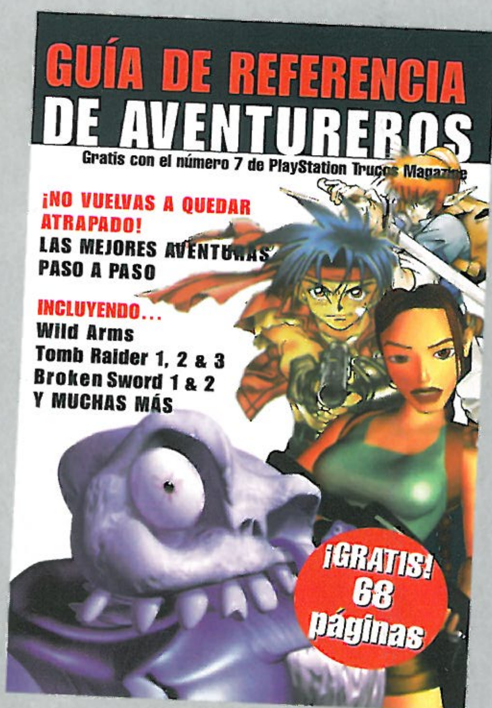
Y seguimos. La gama Platinum cuenta con dos invitados de lujo como son *Colin McRae Rally* y *Formula 1 '97*. Del primero poco hay que añadir que no haya sido dicho ya. Una maravilla para los amantes de la conducción fuera de los circuitos, un prodigio de realismo en eso de llevar un coche a toda mecha por todo el mundo. Y el segundo, ahí está para quienes prefieren vivir a más de 300 km/h en cuidados circuitos que hacen llorar de gratitud a los amantes del acelerador. A pesar del tiempo transcurrido, *F1 '97* sigue siendo lo mejor que existe en juegos sobre la F-1.

Encontrarás también nuestra habitual lista de trucos para todo tipo de juegos. Obsérvala con atención: hay montones de novedades escondidas por ahí, y sería una tragedia que las pasaras por alto.

Pero no todo es conducir, por supuesto. Por ello, *Silent Hill*, nuestro tema de portada, cuenta con una guía que registra todos los niveles del juego, para que lo pases sin tener inoportunas pesadillas. De acuerdo, es tenebroso, pero también una delicia de juego...

Y finalmente, Omega Boost, un shooter al viejo estilo con nuevos gráficos y jugabilidad. ¿Que no está mal? ¡Venga ya, es perfecto para salvar al universo!

Redacción PS Trucos Magazine



Y el libro...

Este mes toca vivir la aventura a tope. Los mejores juegos de aventura que se han publicado, en los que todos nos hemos visto atrapados alguna que otra vez. Y todos ellos están repletos de rincones en los que es muy fácil quedar atrapado. Así que en estas 68 páginas aportamos guías rápidas de supervivencia que te permitirán acabar todos y cada uno de los más selectos juegos de aventura que han visto la luz para la PlayStation. Si lo tuyo es pasear por ahí resolviendo enigmas y esquivando trampas, alucinarás.

31 septiembre 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: **Amadeu Brugués**

Maquetación electrónica
Estudi Digital S.L.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Publicidad de consumo: **Jesús Barrera**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61
Madrid:
Jefa de publicidad: **Montse Casero**
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78
Suscripciones
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Trucos Magazine*
Estudi Digital S.L.
Ignasi Iglesias 79 08030 Barcelona
Tel: 93 274 47 10

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B44967-98
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite).

Edita
MC Ediciones S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



Suma

Grandes títulos, grandes consejos. Aquí tienes el mapa del tesoro. Sólo que, bueno, está lleno de tesoros. Elige el que prefieras. Y luego otro, y otro, y otro...

rio


78
COLIN MCRAE RALLY
La estrella del rally del año pasado, más accesible que nunca. ¡Gana con nosotros!


88
F1 '97
Sigue la trazada perfecta en la mejor experiencia de fórmula 1 en Platinum.

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

Es el mejor juego de carreras del año, todos tus amigos lo tienen y quieres ganarles en todas las partidas, ¿verdad? Entonces necesitas este artículo, la guía definitiva para el maravilloso mundo de *V-Rally 2*.

V-RALLY 2

Es él. Es el título con el que jugaremos este verano, y no sólo porque es pero que muy bueno. También está la fantástica perspectiva de 84, sí, cuéntalas todas, 84 pistas en las que competir. Y sólo hay un modo de ser un as de *V-Rally 2* sin tener que dejar de dormir por el resto de tu vida. Sólo tienes que leer nuestra exhaustiva guía en la que aparecen todas las pistas. ¿Esa curva en horquilla que te hace retroceder hasta la última posición en Australia? ¿No encuentras el tramo escondido en Argentina? Todo está aquí, todo lo que necesitas saber para llegar siempre el primero. Pero aún hay más. Desde Audi a Subaru, desde Citroen a Toyota, hemos conducido todos los coches en nuestra búsqueda de los mejores (incluso hay una práctica guía para todos los coches extra). Abandona la completa guía de coductores para todas las distintas superficies de terreno que encontrarás en *V-Rally 2*, el segundo puesto ya no es una opción. ¡Felicidades! Estás a punto de ser un ganador, una y otra vez. A disfrutar.

LA OPINIÓN DE PSMag

«*V-Rally 2* es impecable. Te deja sin aliento. Fascinante. Inigualado. El mejor juego de rally para PlayStation.»

«Esto es conducir. Conducción de rallys. Y sólo podemos decir que es el mejor proyecto que se ha realizado en PlayStation hasta la fecha.»

«Si te acabas de comprar una PlayStation, hazte con él. Si te gustan los coches de rally, cómprate el juego. Si te... da igual, cómprate el juego.»

VEREDICTO

Edición Oficial Española PlayStation Magazine **10** SOBRE 10

V-RALLY 2

HABILIDADES DE CONDUCCIÓN

Quien se haya sentido frustrado por V-Rally o Colin McRae Rally puede soltar un suspiro de alivio. Aunque V-Rally 2 tiene una presentación mucho mejor que sus predecesores, nunca ha sido más fácil conducir estas bellezas sobre ruedas. Piensa en un arcade de rally, comoRigde Racer Type 4; es un simulador de carreras en el que incluso la más leve frenada supone una enorme pérdida de tiempo. No obstante, no llegarás el primero a la línea de meta con sólo pulsar el acelerador y girar a izquierda y derecha. Pero con nuestra ayuda no tardarás mucho, te mostramos cómo ser un campeón de V-Rally 2 con facilidad.

LA LÍNEA DE TRAZADA Todo el mundo de las carreras habla sin parar sobre el hecho de que la «línea de trazada» es la clave de la victoria. ¿Pues sabes qué? Tienen razón. Si tomas una curva cerrada, tendrás que cerrarte más para superarla de una pieza, es decir, tendrás que frenar y reducir. Pero si la tomas abierta, no deberás girar tanto y podrás acelerar con mayor rapidez. No es tan difícil, ¿verdad?

Bueno, un poco. El truco consiste en tomar las curvas tan recto como puedas. Así pues, para girar a la derecha, en lugar de desplazarte hacia ese lado (que sería lo más natural), deberías permanecer a la izquierda mientras puedas. Entonces deberías poder ver el ápice (el punto más cerrado de la curva). Dirígete hacia allí por la parte interior en una línea tan recta como puedas, antes de acelerar de nuevo y dejar que el coche se deslice hacia la el exterior de la curva cuando salgas de la misma. Como es natural, deberás hacer lo contrario en las curvas hacia la izquierda, pero las normas básicas son las mismas. Por lo tanto, en esencia hay tres normas que deben recordarse en las curvas de *V-Rally 2*, son las siguientes:

1. **Manténte abierto todo el tiempo que puedas.**
2. **Dirígete al ápice.**
3. **Entra lento, sal rápido.**







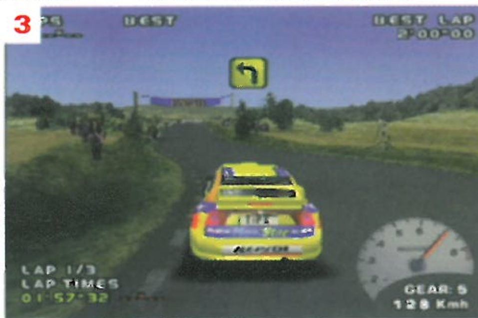
[1] Resiste la tentación de girar demasiado temprano. [2] Dirígete al ápice de la curva en una línea lo mas recta posible. [3] Ahora acelera.

EL DERRAPAJE Aunque no son tan extravagantes como los de *RRT4*, los derrapajes aún constituyen una manera válida de avanzar por algunas de las curvas medias en *V-Rally 2*. Pero quizá no funcionen con las que se estrechan, y tendrás que elegir. ¿Qué es un derrapaje? Consiste en colocar tu coche en una zona que resbala en el extremo posterior para dar la vuelta a una curva, y no tiene nada que ver con los frenos.

Cuando te aproximas a la curva, dirígete al ápice de la manera habitual y deja suelto un segundo el acelerador. A continuación, vuelve a pisar a fondo y verás como las ruedas posteriores del coche pierden tracción y toda la parte trasera del vehículo vira con brusquedad por la curva. No es incontrolable y normalmente basta con soltar el gas otra vez para resolver el problema. Si tienes dificultades, siempre puedes intentar girar para derrapar. Es muy eficaz en las carreras sobre nieve.







[1] Encara la curva como es habitual. [2] Suelta el gas y desliza la parte trasera. [3] ¡Contrólalo!

EL FRENO DE MANO El freno de mano no cumple un papel tan importante como sería de esperar en este juego. Sin embargo, sigue siendo un valioso recurso de conducción, en especial en las curvas en horquilla. Pero recuerda que a menudo el freno de mano se agarra a la carretera con demasiada rapidez y te detendrás a media curva. Puede que no te estrelles, pero perderás mucho tiempo, de modo que es mejor usarlo como último recurso. De todos modos, es imprescindible frenar antes de una curva en horquilla, y puede que después ya tengas la velocidad adecuada, o sea que no necesitarás el freno de mano. Suele bastar con un ligero toque del freno de mano justo en el ápice, tras haber frenado del modo convencional. No lo uses como única opción, y en cualquier caso nunca en asfalto seco, porque se agarra con firmeza al terreno y volverás a ser el último de la carrera. Estás advertido.







[1] Horquilla a la vista. [2] Aplica los frenos de manera normal al acercarte. [3] Ahora el freno de mano, con suavidad.

ADELANTAR

Es uno de los mejores juegos de PlayStation en su opción de multijugador, y deberás adelantar a los demás. Aparte de la opción de ser mejor que ellos, aquí tienes algunos de nuestros sistemas favoritos, probados y contrastados.

LA RUTA DEL ESCENARIO Los cercados, terraplenes y vallas publicitarias que maldecirás una y otra vez también pueden ser útiles a veces. Si corres a la misma altura con un oponente y lo empujas contra un obstáculo, conseguirás grandes resultados. Reducirán la marcha y si tienes buena puntería, puedes hacer que su coche se suba a un terraplén o dé vueltas de campana. Y si además tienes colegas que también han echado un vistazo a esta revista, aquí tienes un pequeño truco. Si notas que te empujan para que te la pegues, clava los frenos. La mayoría de las veces podrás adelantarlo con una sonrisa en los labios mientras se estrellan contra el obstáculo que te tenían reservado.



FRENADO DE COLISIÓN No lo uses muy a menudo si quieres ganar un campeonato, puesto que quizá no puedas arreglar tu coche a tiempo y sufras una grave pérdida de potencia en el tramo siguiente. Aún así, si utilizas el coche de un oponente como amortiguador para girar en una curva, en particular si has entrado a demasiada velocidad, no infringirás ninguna norma. Intenta apuntar a la parte delantera del coche y no a la posterior, y evita los choques frontales. Procura dar un golpe oblicuo, que reducirá la velocidad de tu vehículo y quedará encarado en la dirección correcta.



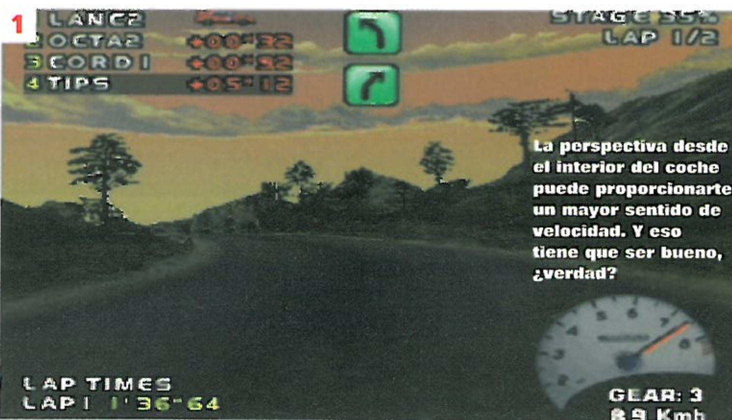
[1] Rápido, rápido, más, más. [2] Los choques resultan un modo muy práctico de frenar. [3] Hecho, ahora a correr hasta la meta.

FRENADO TARDÍO Es bastante evidente. Si ves que las luces de frenado de un oponente se encienden antes de una curva, adelántalo y frena tan tarde como te atrevas antes de meterte delante y quitarle la posición. Es mejor hacerlo en curvas con las que ya estés familiarizado, y ten en cuenta que tu oponente llevará una velocidad superior a la tuya al salir de la curva. Así, asegúrate de meterte justo delante y bloquear su salida, de modo que la desgracia del pobre infeliz sea total.



[1] Él frena, ¿y tú? [2] Déjalo un momento y enseguida lo atraparás. [3] ¿Cuánto te atreves a esperar? Ahora no te rajes.

PERSPECTIVAS Es más bonito ver *V-Rally 2* con todo su esplendor desde detrás de los coches, pero resulta más difícil controlar al vehículo desde esa perspectiva, en particular en el modo de cuatro jugadores, en el que también debes superar la ralentización gráfica si quieres ver tu coche. Escoge la opción interior, la «perspectiva humana», y habitúate a ella: proporciona un mayor sentido de velocidad.



La perspectiva desde el interior del coche puede proporcionarte un mayor sentido de velocidad. Y eso tiene que ser bueno, ¿verdad?

COPILOTO Apaga la horrorosa música y escucha a tu copiloto. Es vital que oigas lo que dice y lo sigas al pie de la letra. Una curva abierta significa que puedes dar potencia antes, una cerrada significa todo lo contrario. Una mala curva y en horquilla significa frenos, una curva rápida y curva exigente significa ¡calma! Debes concentrarte. A no ser que conozcas la pista como la palma de tu mano, el copiloto será tus ojos y no puedes ignorarlo.



SUPERFICIES DE PISTA

GRAVA



Las carreras de rally se celebran en casi todo el mundo, por lo que es imprescindible ser un experto. La grava es un terreno medio entre el excesivo deslizamiento de las carreras sobre nieve y las de asfalto. También es el suelo sobre el que funcionan mejor los derrapajes y el freno de mano; la mayor parte de esta guía trata de este terreno. Por norma general, cuando se conduce sobre grava es mejor reducir un poco antes de cada curva, hasta poder ver los riesgos que hay delante y reaccionar en consecuencia.

ASFALTO



Escoge siempre los coches más rápidos. Estas pistas se basan en la velocidad y son perfectas para las bestias de gran cilindrada. No uses el freno de mano a no ser que el terreno esté húmedo, porque el asfalto hace que el coche se detenga. Es mejor tocar los frenos normales, no necesitas más. Con los neumáticos adecuados, los automóviles se aferran con suavidad a la carretera y puedes tomar las curvas como mínimo 30 km/h más rápido que en las superficies de tierra.

NIEVE



Sólo encontrarás nieve en Suecia y Montecarlo. La nieve de Suecia es más profunda y es la superficie más traicionera de *V-Rally 2.* Hay que entrar en las curvas 30 km/h más lento. Suelta el acelerador antes de lo normal y usa los frenos con frecuencia. Prueba una de nuestras tácticas favoritas: cuando entres en una curva, gira un poco en la dirección contraria, antes de virar con fuerza en la dirección correcta otra vez. Así te deslizarás hasta lograr una mejor línea para la curva.

COCHES

COCHES DE 1.6 LITROS



CITROEN SAXO
POTENCIA MÁXIMA: 220 CV
PAR MÁXIMO: 19 KGM
MOTOR: 1.6 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 880 KG



PEUGEOT 306
POTENCIA MÁXIMA: 280 CV
PAR MÁXIMO: 26 KGM
MOTOR: 2 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 960 KG



NISSAN MICRA
POTENCIA MÁXIMA: 155 CV
PAR MÁXIMO: 15 KGM
MOTOR: 1.6 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 790 KG



RENAULT MEGANE
POTENCIA MÁXIMA: 275 CV
PAR MÁXIMO: 26 KGM
MOTOR: 2 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 960 KG



PEUGEOT 106
POTENCIA MÁXIMA: 220 CV
PAR MÁXIMO: 19 KGM
MOTOR: 1.6 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 880 KG



SEAT IBIZA
POTENCIA MÁXIMA: 270 CV
PAR MÁXIMO: 22 KGM
MOTOR: 2 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 960 KG

COCHES DE 2 LITROS



CITROEN XSARA
POTENCIA MÁXIMA: 270 CV
PAR MÁXIMO: 25 KGM
MOTOR: 2 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 960 KG



OPEL ASTRA
POTENCIA MÁXIMA: 280 CV
PAR MÁXIMO: 26 KGM
MOTOR: 2 L
6 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 960 KG

CLASE CAMPEONES DEL MUNDIAL DE RALLIES



FORD FOCUS
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 56 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG



SEAT CORDOBA
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 48 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG



HYUNDAI COUPE
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 48 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG



SKODA OCTAVIA
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 48 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1240 KG



MITSUBISHI LANCER
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 52 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG



SUBARU IMPREZA
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 48 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG



PEUGEOT 206
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 53 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG



TOYOTA COROLLA
POTENCIA MÁXIMA: 300 CV
PAR MÁXIMO: 52 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG

COCHES EXTRA



PEUGEOT 405 T16
POTENCIA MÁX: 520 CV
PAR MÁXIMO: 65 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 880 KG

El coche extra más impresionante es este imponente Peugeot, aunque sólo sea por el montaje sobre el maletero. Un poco raro. Sin embargo, los fabricantes hicieron algo bien, puesto que este automóvil es una bestia total. Su potencia de aceleración no tiene rival en todo el juego y alcanza velocidades contrastadas de hasta 320 km/h. Si tiene algún inconveniente (que lo tiene) es que no le gustan demasiado las curvas.



AUDI QUATTRO
POTENCIA MÁX: 360 CV
PAR MÁXIMO: 42 KGM
MOTOR: 2.2 L TURBO
5 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1100 KG

Puede que el Peugeot 205 sea uno de los mayores pequeños turismos que se han fabricado, pero el mayor, o al menos el más famoso coche de rally de todos los tiempos es el Audi Quattro. En *V-Rally 2* el Audi también es un gran coche que debes tener en tu arsenal. No es el más rápido, pero se pega a la carretera como ninguno y es por eso que lo adoramos. No obstante, no lo uses en el asfalto, su hogar es la deslizante grava.



FORD ESCORT V RALLY
POTENCIA MÁX: 300 CV
PAR MÁXIMO: 47 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1230 KG

El predecesor del extraño Ford Focus da la impresión de ser en exceso pesado, y también es bastante lento en la aceleración. No es nada bueno para las estrechas y retorcidas pistas por las que deberás circular. Dale al Escort un pedazo de terreno duro y con rectas y esta edición especial cumplirá su cometido con estilo. Un coche familiar y muy capacitado merece que le dedique parte de su dinero cualquier conductor de rally.



PEUGEOT 205 T16
POTENCIA MÁX: 430 CV
PAR MÁXIMO: 50 KGM
MOTOR: 1.8 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 910 KG

Uno de los grandes pequeños coches de todos los tiempos, es un placer absoluto conducir este tres puertas de carreras. También es bueno en las curvas sinuosas, gracias a que es pequeño y ágil. Lo conducirás una y otra vez, te lo prometemos, puesto que es un coche lleno de carácter y potencia hasta los topes. ¿Hemos mencionado que rompe la barrera de los 320 kph sin ninguna dificultad? Pues así es. Bueno de verdad.



TOYOTA CELICA
POTENCIA MÁX: 300 CV
PAR MÁXIMO: 51 KGM
MOTOR: 2 L TURBO
6 VELOCIDADES
4 x 4
PESO: 1200 KG

Nuestro coche extra favorito de todos, sin lugar a duras. Es agradable y rápido, eso seguro, pero lo que destaca de verdad en este automóvil es su solidez. Dirígelo hacia cualquier curva y el gran Toyota se recuperará. También es muy rápido para acelerar de 0 a 100 kph, aunque sea un poco lento a medio alcance. Pero no importa. Nos encanta conducir este antiguo ganador del WRC y creemos que a ti también te va a gustar.



ALPINE RENAULT A110
POTENCIA MÁX: 172 CV
PAR MÁXIMO: 20 KGM
MOTOR: 1.8 L TURBO
5 VELOCIDADES
TRACCIÓN TRASERA
PESO: 685 KG

Este clásico Renault tiene un hermoso motor gutural, pero de alguna manera parece más pequeño que los demás coches del juego, incluyendo al 106. Para pruebas contrarreloj es genial, pero en el modo multijugador no tendrás opciones ante los coches más corpulentos del WRC. Le cuesta alcanzar los 290 km/h. Por suerte, no necesita tanto tiempo para recuperarse de un choque, gracias a su peso.



FIAT ABARTH 131
POTENCIA MÁX: 230 CV
PAR MÁXIMO: 23 KGM
MOTOR: 2 L
5 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 875 KG

Se trata de la versión italiana del Renault Gordini (aparece más adelante). Rezuma un aire retro chic pero al mismo tiempo presenta una conducción pésima, quizá debida a su tracción delantera. Este coche es muy lento (llegarás a los 265 kph con suerte), tarda milenios en acelerar y es malo en las curvas. No es uno de los que se recuerdan con cariño, más bien parece que alguien del equipo de desarrollo era un fan acérrimo de la Fiat.



LANCIA STRATOS
POTENCIA MÁX: 270 CV
PAR MÁXIMO: 27 KGM
MOTOR: 2.4 V6
5 VELOCIDADES
TRACCIÓN TRASERA
PESO: 900 KG

Puede que en sus tiempos tuviera una línea rompedora, pero hoy en día el pobre Lancia parece la pesadilla de un diseñador loco, con sus bordes rectos y su chasis puntiagudo. No obstante, hay que reconocer que se maneja mejor que el Ford Escort, en particular en las curvas cerradas, donde parece muy ligero y fácil de maniobrar. De todas maneras, hubiéramos preferido ver al Lancia Delta Integrale en este juego. Eso sí era un coche.



RENAULT R8 GORDINI
POTENCIA MÁX: 88 CV
PAR MÁXIMO: 12 KGM
MOTOR: 1.3 L
5 VELOCIDADES
TRACCIÓN DELANTERA
PESO: 850 KG

Pensar en que todo el esfuerzo dedicado a ganar un coche extra sólo consigue la tontería sobre ruedas que es el Renault Gordini resulta una parodia sin paliativos. Parece el equivalente francés del Ford Cortina (pero mucho peor), y es divertido unos diez segundos, antes de que te des cuenta que no pasarás de 270 km/h. Es un perdedor vocacional. No lo elijas a no ser que tus amigos también lo hagan.



RENAULT R5 TURBO 2
POTENCIA MÁX: 230 CV
PAR MÁXIMO: 25 KGM
MOTOR: 1.4 L TURBO
5 VELOCIDADES
TRACCIÓN TRASERA
PESO: 880 KG

Como el Peugeot 205, el precursor del Clio es pequeño y muy rápido para su tamaño, cualidades que lo hacen ideal para cualquier carrera con curvas en horquilla y giros complicados. Por desgracia, hay un gran problema de estabilidad. Un solo golpe o choque con un terraplén y pasarás la mayor parte del tiempo observando el mundo cabeza abajo. Por lo tanto, este coche requiere que seas muy preciso. Buena suerte. ▶

ARGENTINA









SS01 GRAVA. NOCHE.

En éste no hay curvas muy difíciles, solo una sucesión de giros complicados que pueden hacerte perder tiempo con facilidad. Pero aunque cometas un error, las pistas son tan anchas que no te retrasarás demasiado. Quizá lo peor sean dos giros a la derecha a los 15 segundos. Después de una recta larga, puedes relajarte e ir hacia la derecha. Corres un riesgo, porque sobresale una piedra y fracasarás como un miserable. Sólo es cuestión de tomarse las cosas con calma y soltar el acelerador en casi todas las curvas.



SS02 GRAVA. LLUVIA.

La mayoría de esta pista es fácil, pero los tres cruces pueden arruinarte, sobre todo el último. Cruce 1: Fácil de ver. Giro a la derecha entre dos casas. Frena al verlo y cruza sobre el pavimento. Cruce 2: No es muy difícil de ver, pues descubrirás un espacio entre las rocas. Usa un poco el freno de mano (sólo un toque) y todo irá bien. Cruce 3: Casi seguro que la primera vez no lo verás. Gira a la izquierda antes de llegar a los matorrales que hay a tu derecha, y frena ahí.











SS03 GRAVA. SECO.

Otra de las etapas con doble pista, y una de las más difíciles debido a la aparición de curvas cerradas a la izquierda y a la derecha. Las curvas malas a la derecha pueden superarse con facilidad si sabes utilizar tu freno de mano. Cada curva mala a la izquierda viene precedida por otra curva justo antes. Sujeta bien el freno de mano hasta que veas con claridad que la curva se estrecha; si no lo haces así, derraparás demasiado pronto y chocarás contra las vallas publicitarias.



SS04 GRAVA. SECO.

No es una de las pistas más duras. Sólo hay un par de sitios en los que puedas equivocarte. Justo después del tramo de asfalto hay un complicado combo derecha-izquierda. Al principio parece imposible, hasta que te das cuenta de que si te mantienes en el lado derecho de la calzada, puedes hacerlo a todo trapo. El otro problema consiste en la recta posterior al túnel. Puedes alcanzar una velocidad tal que la curva queda un poco oculta. Deberás reducir la velocidad, aunque hacerlo te parezca una vergüenza.







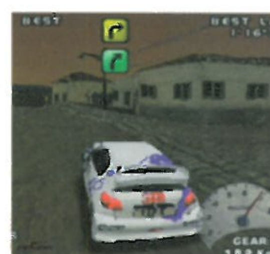
SS05 GRAVA. SECO.

Otra pista oval. Al principio todo va bien, pero muy pronto empiezan las dificultades cuando has de girar en la primera curva. Parece correcta pero deberás reducir la marcha para no salirte de la pista y acabar en la hierba. No uses el freno de mano. El tramo más duro llega cuando desciende por debajo de un puente, puesto que no adviertes que es un puente hasta que es demasiado tarde. Para superarlo, deslízate hacia la derecha antes de la pendiente, luego, debajo del puente, gira a la izquierda e irás recto. Cuidado, no te salgas de la carretera en esta pista, puesto que los lados están sembrados de rocas.

SS06 GRAVA. SECO.

No hay curvas muy cerradas, pero deberás dejar de acelerar un poco más de lo normal en la primera curva media a la derecha, con un estand al lado. A no ser que quieras ir a parar al estand. La primera curva media a la derecha del segundo tramo es complicada, debido a la velocidad que llevas. Es mejor que toques los frenos en cuanto empiece. Al final, en el tramo del puente te juegas el todo por el todo. Demasiado rápido, y entrarás en órbita. Demasiado lento, y perderás. Es cuestión de tocar los frenos en cuanto llegues al puente.









SS07 GRAVA. SECO.

Hay dos maneras de finalizar esta etapa. Cuando el copiloto dice «cruce» puedes girar a la izquierda. Si lo haces, llegarás a dos curvas horribles. La primera se encuentra justo después del segundo arco y te obliga a frenar debajo del arco. La segunda es a la derecha junto a un deslizamiento de montaña. En cuanto veas las rocas, frena para la curva. Como alternativa, puedes no hacer caso al copiloto y seguir todo recto. No hay curvas de este tipo por la ruta, pero es más larga. En nuestro caso, los tiempos fueron más o menos los mismos.

AUSTRALIA





SS01 GRAVA. MOJADO.

Quizá sea la única pista en la que puedes derrapar de verdad, pues el terreno es suave y las pistas anchas. Los puntos en que la pista se estrecha suponen una sorpresa (memorízalos). El primer obstáculo es una curva media a la derecha tras unas torres de alta tensión. Es fácil golpear el terraplén interior y volcar. La curva cerrada a la derecha más adelante no es tan peligrosa (hay que tocar el freno de mano al entrar). Pero las dos siguientes a la izquierda son muy cerradas; con rocas en la línea de curva, deberás frenar antes de entrar y tener mucho cuidado.







SS02 GRAVA. NOCHE.

No hay nada en esta carrera que no se solucione con la capacidad general de conducción (soltar el acelerador antes de entrar en una curva y pisarlo a fondo cuando veas la salida). Sin embargo, el tramo boscoso es un poco complicado. Pronto verás cómo te golpeas contra los terraplenes con mucha facilidad y cómo se estrecha peligrosamente en algunos puntos. No es el lugar más adecuado para conducir al borde del asiento; deberás estar preparado para tomar todas las curvas de los bosques con grandes precauciones.

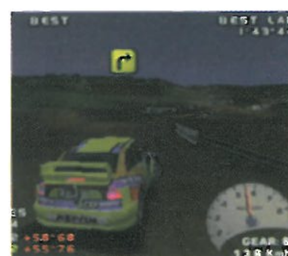






SS03 GRAVA. ANOCHECER.

En este nivel la luz es de locura; es difícil ver dónde acaba la carretera. La primera curva media y larga tras el puente es muy complicada, deberás empezar a frenar en cuanto veas la multitud que se mueve con cautela; manténte alejado del terraplén de la derecha. Si cruzas el puente por segunda vez perderás tiempo, y la curva cerrada que viene a continuación requiere mucha lentitud. La última curva casi es un ángulo recto, pero no hay aviso alguno. Un tirón del freno de mano al empezar a girar irá de maravilla.







SS04 GRAVA. SECO.

La primera curva media a la izquierda se estrecha con rapidez, de modo que aquí deberás estar más tiempo del normal sin volver a pisar el acelerador. Después de esta curva, el resto es bastante sencillo (pero vigila en la curva que hay antes de los bosques) hasta llegar al puente que has de cruzar por debajo. Hazlo a máxima velocidad y seguro que te la pegas; mejor dejas un poco el acelerador en cuanto lo veas. El resto hasta la meta es muy divertido (con sólo levantar el dedo del acelerador un milisegundo, perderás un tiempo precioso).







SS05 GRAVA. SECO.

También consta de dos pistas y cualquiera que sea tu elección, la última curva puede ser tu ruina. El primer final de carrera se encuentra al final de una recta que desciende en una pronunciada pendiente colina abajo. Frena en cuanto te aproximes y toca el freno de mano justo antes de llegar al árbol de la derecha. Manténte a la izquierda. La última curva de la segunda pista se estrecha un poco y lo mejor es que dejes el acelerador unos segundos cuando el copiloto te avisa de lo que tienes delante. A continuación, hazlo de nuevo cuando alcances la cresta de la colina.







SS06 GRAVA. SECO.

La primera curva a la izquierda en el tramo boscoso requiere precauciones. Después de los bosques hay un combo medio a la izquierda y rápido a la derecha, marcado con una valla roja. Aunque la curva a la derecha sea rápida, no te pases, o te estrellarás contra las rocas de la izquierda. Debes frenar al llegar a los dos árboles y tomar las curvas con lentitud. Aparte de eso, sólo debes preocuparte por una curva a la derecha en la que hay una granja. Reduce un poco la velocidad para no derrapar a la cuneta, pero no frenes.



V-RALLY 2







SS07 GRAVA. SECO.

La curva rápida a la izquierda que se abre hacia la casa es el primer obstáculo. Es fácil perder agarre y deslizarse demasiado al salir de la curva. Deja un poco el acelerador en medio de la curva y basta. Haz lo mismo en la curva media a la izquierda, que se estrecha algo, después del garaje. Al volver a los bosques, no te avisarán de una curva a la izquierda que aparece enseguida. Es imposible tomarla a toda velocidad, o sea que es mejor que te prepares.

CÓRCEGA



SS01 ASFALTO. MOJADO.

Aparte de una curva mala hacia la izquierda, toda la acción sucede en la primera parte de la pista. La primera curva a la izquierda debe tomarse desde la línea interior. Luego aparecen muchas curvas que se estrechan; debes usar los frenos antes de tomarlas, pero el elemento más molesto son las paredes y rocas que rodean la carrera. Parece que no tienen ningún escrúpulo en hacerte dar vueltas de campana.













SS02 ASFALTO. SECO.

Han hecho un buen trabajo. Esta carrera consta de un escenario muy currado porque, aunque no te lo creas, es sin lugar a dudas la pista más aburrida de *V-Rally 2*. No sucede nada porque, a pesar de haber suficientes curvas para que te la pegues si conduces a toda velocidad, no hay ninguna que sea demasiado complicada. Si te quedas en el lado derecho, golpearas contra las rocas y casi seguro que volcarás el coche. No sería un buen comienzo.



SS03 ASFALTO. SECO.

La carretera uniforme favorece grandes cronos y sólo hay dos curvas que importen entre ti y el podio. Una de ellas es una curva rápida a la izquierda seguida por otra muy cerrada en la misma dirección. Irás muy rápido, por lo que resulta difícil determinar el momento para frenar antes de la curva cerrada. Utiliza el freno de mano en cuanto veas que la carretera se estrecha. Al final, la última curva se estrecha hacia la izquierda y es necesario un ligero frenado puntual cuando te aproximes a fin de colocarte a la perfección para la línea de meta.











SS04 ASFALTO. SECO.

La curva media a la derecha que mira sobre un pueblo, unos 45 segundos después de empezar, consta de un feo muro de contención. Reduce la velocidad y usa el freno de mano en el interior de la curva. No pierdas tiempo admirando el paisaje. La curva cerrada a la derecha a continuación no es muy peligrosa, porque la que has tomado antes te obliga a reducir, de modo que adoptas la línea correcta antes de pulsar el acelerador. No te preocupes por la señal roja de aviso que aparece porque no necesitas los frenos en ningún momento.



SS05 ASFALTO. MOJADO.

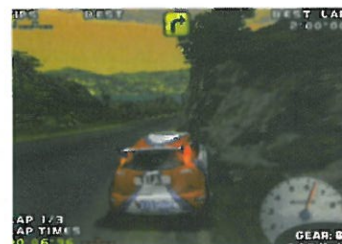
Es una pista corta con una sola curva digna de mención. Cuando el copiloto te dice que llegas a una curva media abierta a la derecha parece fácil, pero no lo es. Tras unos 40 segundos, la curva se estrecha. A no ser que frenes con antelación, perderás el control. De modo que mientras subes por la colina hacia la curva, colócate a la derecha y disminuye la aceleración el doble de lo normal antes de girar y aplicar el derrapaje. Con esto deberías tomar la curva sin tener que clavar los frenos.











SS06 ASFALTO. SECO.

Esta carrera aún es más corta que la anterior, sólo hay dos puntos de interés. Primero, la curva media a la derecha se abre sobre la cresta después de unos 40 segundos. Pero no te emociones, puesto que quizá debas frenar a medio camino para evitar la pared. Segundo, hay un combo de curvas a la derecha antes de una larga recta. Para tomarlo, deberás reducir la velocidad para la primera curva a la derecha, si no lo haces, irás demasiado rápido en la siguiente.



SS07 ASFALTO. SECO.

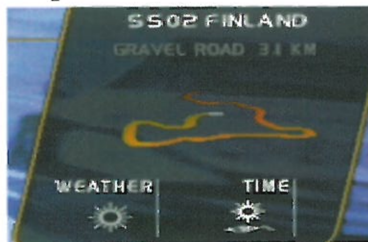
Las cunetas de esta pista son diabólicas. Si te apartas de la línea verás el mundo cabeza abajo. Sólo hay unas cuantas curvas problemáticas pero, por regla general, cada vez que el copiloto diga "estrecha" deberás dar un ligero toque a los frenos e intentar ser un poco menos temerario en las curvas. Es la última carrera en tierras corsas, de modo que cuando llegues aquí deberías ser lo bastante competente para encontrar una manera fácil de conseguirlo.



FINLANDIA









SS01 GRAVA. LLUVIA.

Siempre parece que vas a perder el control, en especial en la primera pista. La primera curva rápida a la derecha hará que salgas volando si te crees al copiloto. Reduce, frena y tómala con suavidad. A continuación hay una curva en horquilla a la derecha. Es difícil girar con el freno de mano, de modo que clava los frenos y quédate tan a la derecha como puedas. El obstáculo final es una taimada curva a la derecha después del puente, no hay señalización ni te advierte el copiloto.



SS02 GRAVA. SECO.

Otra magnífica y rápida pista finlandesa, con dos excepciones. En primer lugar, puedes sufrir un pésimo inicio si infravaloras la primera curva a la derecha. Es muy fácil correr recto hacia la cuneta, de modo que intenta quedarte a la derecha y no salirte. El otro tramo que merece tu atención es la recta a media carrera. Puedes alcanzar una velocidad increíble antes de darte cuenta de que la peculiaridad que hay en la carretera marcada con una pared blanca de hecho es una curva peligrosa. Nada más verla, empieza a reducir.











SS03 GRAVA. SECO.

El cruce del principio es peliagudo, frena en cuanto veas las barreras. No gires demasiado rápido, o chocarás contra el terraplén y estarás acabado. Diez segundos más tarde hay un horrible bache en la carretera. Si vas a toda velocidad, te estrellarás contra el terraplén de la derecha. Conduce a un 75% de velocidad y recuerda que debes girar a la izquierda mientras reduces. Llegarás a una rápida y larga curva a la derecha, que se abre hacia... un enorme terraplén, quédate tan a la derecha como puedas. Sólo queda otro cruce y llegarás a la meta.



SS04 GRAVA. NOCHE.

Es una carrera con dos pistas y si pasas por el puente resulta un poco complicado. No obstante, puedes mantener el coche a la máxima velocidad si giras a la derecha cuando estés en el mismo puente. Si pasas por debajo, el asunto cambia radicalmente, y será mucho más difícil. Deberás frenar en esta parte, puesto que hay una curva cerrada a la derecha seguida de otra a la izquierda. Quédate tan a la derecha como puedas y dirígete en línea recta y en diagonal por debajo.



V-RALLY 2









SS05 GRAVA. NOCHE.

Otra carrera de dos pistas. El tramo del puente es el que te causará más problemas. Te enfrentas a un violento combo izquierda-derecha que va por encima del puente y descubrirás que es muy fácil equivocarte. Te aconsejamos que toques con suavidad el freno de mano y derrapes hacia la derecha en cuanto llegues a la parte superior del puente. Asegúrate de no abusar del freno de mano, o te precipitarás contra la valla publicitaria situada al lado de la carretera.

SS06 GRAVA. SECO.

Ahora empiezas una de las pistas más veloces de *V-Rally 2*. A primera vista parece una carrera muy fácil (y lo es en muchos aspectos) pero con sólo un ligero golpe de los costados cuando circulas a 320 kph saldrás volando, de modo que es mejor ser un poco precavido. En esta pista la norma consiste en reducir un poco la velocidad al entrar en las curvas medias o más cerradas. Pero sólo un poco, en esta etapa hay que pisar a fondo el acelerador.







SS07 GRAVA. SECO.

La primera vez que la pases te parecerá una pista intimidatoria. Pronto te darás cuenta de que no es tan difícil, pero no puedes despistarte. Las tres curvas en horquilla al principio son lo suficiente anchas, y deberás usar el espacio extra para mantenerte en el ápice antes de efectuar un ligerísimo toque del freno de mano. Tendrás que utilizar leves roces del freno de mano a lo largo de toda la carrera, pues la superficie es perfecta para derrapadas salvajes.

INDONESIA



SS01 GRAVA. SECO.

No hay curvas cerradas, pero muchas se estrechan, con una a la izquierda después de unos diez segundos, en la que deberás tocar el freno. Actúa igual frente a la curva a la izquierda en el pueblo (frenar en el interior de la curva es vital). Puesto que hay dos curvas más que se estrechan, aquí tienes una norma sencilla: si oyes la palabra «estrecha», frena a media curva ¿vale?













SS02 GRAVA. SECO.

Después del segundo túnel de tres líneas, te sorprenderá descubrir que hay una curva media a la derecha que se abre. Por desgracia, los coches no pueden superarla y deberás frenar para tomarla sin perder tiempo. Después del pueblo hay una curva rápida a la izquierda, seguida por otra media a la izquierda que se estrecha. Frena en la primera entrada a la curva y sitúate en la línea interior. Ah, en la larga curva media a la derecha que se abre hacia la recta que lleva a la meta también requiere un poco de frenos.

SS03 GRAVA. SECO.

Cuando entras en el puente parece inofensivo, pero cuidado al salir, si no quieres rebotar por la pista. Frena un poco en el puente para no golpear contra las barreras. Te avisarán antes de la siguiente curva difícil (una media hacia la derecha cerca de unas grandes cabañas) y deberás ajustar tu velocidad. Manténte en la línea interior y no necesitarás el freno. Es una pista corta, pero memoriza los otros dos puentes. Dirígete hacia allí de frente o tendrás muchos problemas, en especial cuando salgas de ellos.











SS04 GRAVA. LLUVIA.

No es de modo alguno la pista más complicada. La lluvia sobre la grava la hace un poco deslizante, pero de hecho es una ayuda en las curvas. No hay ninguna curva complicada que merezca un consejo. Todo irá bien siempre que mantengas una velocidad baja en la entrada de las curvas. Sólo hay un combo medio izquierda-derecha en el pueblo, después de un minuto, y no te causará problemas a no ser que frenes en la entrada de la curva rápida a la izquierda.



SS05 GRAVA. SECO.

Por aquí Indonesia tiene la reputación de ser el mejor grupo de pistas para la acción de multijugador, y no sorprende en absoluto si consta de carreras tan fáciles como ésta. Una vez más, no hay indicios de curvas peligrosas y sólo tendrás que preocuparte por mantenerte recto mientras cruzas los puentes. Además, la luz del atardecer te hace pensar en cómo hay que actuar en la siguiente dificultad.











SS06 GRAVA. MOJADO.

Un inicio rápido queda mitigado por una curva a la izquierda que se estrecha poco después del puente. Empieza a frenar después de salir del puente y estarás preparado. También deberás estar atento a la casa, justo antes de la marca del minuto porque la carretera se estrecha bastante. A continuación, después de un minuto y unos diez segundos hay que frenar en la curva media a la izquierda que se estrecha, igual que la siguiente a la derecha, que también puedes tomar a gran velocidad con una línea interior angosta. Si te atreves, claro.



SS07 GRAVA. SECO.

No se parece en nada a las otras pistas indonesias. Es tortuosa y muy estrecha, y no es vital ir a gran velocidad. No hay curvas complicadas, pero tampoco dispones de margen para los errores. De hecho, la pista es tan sinuosa que puedes tomar las dos curvas "malas" sin necesidad de frenar, puesto que ya entrarás a pica velocidad. Sin embargo, en la segunda no puedes quedarte demasiado sobre la hierba, puesto que hay una valla oculta detrás de unos arbustos. ¡Cuidado!



ITALIA









SS01 ASFALTO. SOL.

Puedes dar la vuelta a toda la pista sin frenar, aunque es sinuosa. La carretera es firme y sólo debes usar con eficacia el acelerador (nada más sacar el dedo del botón en el momento adecuado te permite reducir hasta la velocidad correcta, y al acelerar en los puntos pertinentes, iniciarás esos derrapajes que van tan bien). En esta pista todo se reduce a este instinto, de modo que con un poco de práctica lo harás perfecto.



SS02 ASFALTO. SOL.

Hay cuatro complicadas curvas en horquilla, pero por suerte el segundo par es igual al primero. Aunque el freno de mano suele ser una herramienta perfecta para las curvas en horquilla, comprobarás que se agarra demasiado al asfalto seco. De modo que si clavas el freno normal cuando empieces a girar, deberías poder salir acelerando con bastante rapidez. El resto sólo consiste una buena y veloz diversión.



V-RALLY 2









SS03 ASFALTO. LLUVIA.

La primera curva rápida a la derecha tras el túnel tiene una pared a la derecha, y es preciso frenar antes de la curva, ya que casi justo después hay una gran curva en horquilla a la derecha. Sin embargo, no es la más dura y con un toque de freno de mano será suficiente. Poco después, una curva media a la derecha se estrecha y resulta útil emplear con suavidad el freno de mano en el ápice. Aún quedan tres curvas más hacia la izquierda que también se estrechan, y las condiciones de deslizamiento convierten el truco del freno de mano en una buena táctica.

SS04 ASFALTO. SOL.

Después del tramo en ciudad hay una curva media a la izquierda que exige el uso de frenos. A continuación llegarás a una curva en horquilla a la derecha, que precisa un toque de freno de mano al entrar. Más adelante, antes de llegar a la ciudad, después de un tramo de campo, hay una curva a la izquierda en la que basta un ligerísimo toque de frenos en la entrada. El resto es fácil hasta el final, pero ve con cuidado en la curva hacia la derecha que hay hacia el final de la ciudad. Si la tomas a toda velocidad perderás un tiempo precioso.









SS05 ASFALTO. SECO.

Al salir, cuidado con desviarte a la izquierda, pues en lugar de caer del terraplén, se habrá acabado. La curva en horquilla después de 30 segundos es peliaguda, puesto que habrás alcanzado una velocidad considerable antes de llegar a ella. Clava los frenos y usa el freno de mano en el ápice de la curva. A continuación la curva serpentea hacia a la izquierda por la ladera de la montaña. Es rápido pero también fácil salirse de la carretera. Debes trazar ajustado para alcanzar las máximas velocidades y conseguir los mejores tiempos.

SS06 ASFALTO. SECO.

Las primeras curvas malas de esta pista son las únicas de *V-Rally 2* en las que no deberás usar los frenos. Se debe a que la velocidad es tan baja al inicio que con sólo has de dejar el acelerador y guiar el coche. Pero más adelante, con esa curva en horquilla hacia la derecha, seguro que necesitarás los frenos, y con antelación. También es vital trazar ajustado. Luego hay baches; tendrás que ir todo recto, o saldrás rebotando contra las barreras.

SS07 ASFALTO. SECO.

Es una pista de prueba. La curva a la izquierda que se estrecha antes de la horquilla precisa muchos frenos, pero la sorpresa es que la curva en horquilla a continuación no los requiere. Sólo deja el acelerador y dirige el coche hacia el interior. La gran curva a la izquierda requiere un toque de frenos, igual que la primera a la izquierda después del pueblo. Tienes tiempo para encontrar la trazada y tocar los frenos. Después de la curva en horquilla (con un toque de frenos y después freno de mano) ya estás en la meta.







MONTECARLO



SS01 CARRETERA NEVADA. SECA.

El primer tramo sinuoso es un poco anormal. Si conduces con precaución, evitas las paredes y los frenados repetidos perderás tiempo. Es mucho mejor ir todo lo rápido que puedas y olvidar los detalles. Puedes ganar tiempo en el puente. Cuando salgas, reduce ligeramente para evitar el acantilado. Así también tomarás la siguiente a la izquierda. La curva mala a la derecha a continuación es una pesadilla. Frena pronto a la izquierda de la carretera e intenta cortar el ápice de la curva. No es fácil, pero con un poco de freno de mano lo conseguirás.













SS02 CARRETERA NEVADA. NEVADA.

Después de la primera pista, esta es relativamente misericordiosa. Hay mucho tiempo para los errores en la mayoría de las curvas y con sólo dejar ir un poco el acelerador antes de llegar a las curvas debería bastar para pasarlas. No hay ninguna curva en exceso complicada que requiera consejos y si golpeas alguna pared o barrera será de costado y no es preocupante. Pisa a fondo y disfruta.



SS03 ASFALTO. SECO.

Como la mayoría de las carreras con doble pista, está diseñada para la velocidad y ni las anchas carreteras ni las fáciles curvas supondrán un gran problema. Son los puentes los que crean dificultades. Al pasar por debajo, manténte recto y rebotarás. Frena en cuanto salgas por el otro extremo, o te estamparás de cabeza contra las barreras. Si pasas sobre el puente, frena en cuanto las ruedas lo toquen y derrapa hacia la derecha para evitar que se agarre.











SS04 CARRETERA NEVADA. SECA.

Es una carrera tortuosa, aún más difícil por el escenario tipo Gran Cañón, que impide una visión clara de lo que viene. En ocasiones te beneficiarás de grandes extensiones de terreno justo cuando terminas de derrapar alrededor de una curva. A los 25 segundos hay una curva media a la izquierda que requiere una línea ajustada de derecha a izquierda y un frenado mínimo. Unos 20 segundos después, encontrarás una curva media a la izquierda que se estrecha, en la que clavas los frenos con furia al empezar.



SS05 ASFALTO. SECO.

Una de las etapas de doble pista corta y rápida. Un solo golpe a una valla y estás acabado. Quédate en el interior de la izquierda de la pista en las primeras curvas y mantén una línea ajustada. El problema no es pasar por debajo del puente, sino la curva que hay antes. Quédate en el interior izquierdo y clava los frenos. Pasar por encima es mucho más difícil (parece un barullo de barreras). En cuanto la carretera asciende con una barrera delante, frena con fuerza y derrapa a la izquierda. La carretera desciende, pero no hay vuelta atrás.











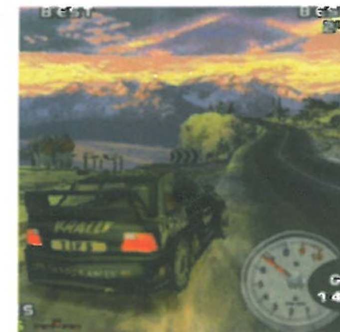
SS06 CARRETERA NEVADA. NEVADA.

Es fácil derrapar y chocar. También hay curvas complicadas, y deberás dejar el acelerador antes de entrar en una, y frenar a tiempo. La primera curva a la izquierda es peliaguda, pero rápida si te mantienes en la parte interior izquierda. Hay un tramo horrible a los 55 segundos. Empieza a girar y frena a la altura del poste de la izquierda. La siguiente curva a la izquierda no es tan mala, pero NO tienes una segunda oportunidad. Si derrapas, te aplastarás contra la barrera. Un toque de frenos basta. La curva mala a la izquierda no es tan mala, no frenes temprano o chocarás contra el costado cuando aceleres para salir.



SS07 PISTA NEVADA. ANOCHECER.

Muchas curvas rápidas a izquierda y derecha, y el escenario es increíble. Pero hay algunos sitios en los que podrías perder tiempo. A los 22 segundos hay una curva media hacia la izquierda que se estrecha; al aproximarte toca los frenos. Pero cuidado, no te pases. Un minuto después, hay un combo izquierda-derecha muy rápido en el que es fácil complicarse la vida. Conducirás a toda velocidad, pero la curva rápida a la derecha tiene un pedazo de barrera que sobresale, atrapa a los coches errantes y los lanza hacia el cielo. Puedes evitarlo probando una línea interior muy difícil o desacelerando.



V-RALLY 2

NUEVA ZELANDA









SS01 GRAVA. LLUVIA.

Parece que se trata de una introducción muy fácil al mundo de Nueva Zelanda, aunque al principio ya debas enfrentarte con una curva en horquilla. Está impresión sólo durará hasta que llegues al cruce. No sólo está oculto, sino que la carretera también se estrecha y hay que tomarlo a muy baja velocidad, sobre todo porque hay dos curvas cerradas justo después. Verás un cactus enorme a tu derecha (es tu pista para clavar los frenos y girar a la izquierda en el cruce). Las dos curvas siguientes deben tomarse con calma.

SS02 GRAVA. SECO.

La primera combinación de curvas derecha-izquierda necesita el uso del freno. La primera curva en horquilla a la derecha requiere una frenada normal, seguida por un toque de freno de mano en el ápice. La segunda curva de este tipo es más fácil, puesto que hay mucho espacio. Sin embargo, en la siguiente a la derecha hay un gran terraplén que espera para devorarte si no te quedas en la línea interior y frenas justo después de entrar en la curva. Y en la siguiente curva a la derecha has de repetir el mismo proceso.









SS03 GRAVA. SECO.

Una carrera de doble pista, y en ambas te enfrentas a curvas malas a la derecha. La única manera de enfrentarse con la curva mala a la derecha de esta primera carrera consiste en frenar temprano y tomarla con lentitud. Puede que te sientas tentado a demostrar tu competencia, pero parece que no hay otra opción más rápida. Si la hubiera, sabes que te la contaríamos. No obstante, la curva de la segunda no es tan malvada y puedes acelerar siempre que frenes en la entrada y te mantengas en la línea interior.

SS04 GRAVA. SECO.

Un cruce, una curva mala a la derecha y una curva en horquilla en el mismo sentido son tus oponentes. El cruce a la derecha queda oculto por el follaje, de modo que empieza a frenar y girar en cuanto veas que empieza el vallado de la izquierda. Puedes tomar la curva mala a la derecha con bastante facilidad, sólo has de tocar un poco el freno de mano en la entrada de la curva. Tienes tiempo y espacio para tomar la curva en horquilla a la derecha, colócate en el interior y echa el freno de mano hasta ver cómo se estrecha la carretera por delante. Después de esto, todo irá bien.









SS05 ASFALTO. SECO.

Otra de doble pista. La primera curva es mala a la derecha, pero puedes salvarla con facilidad si usas un poco el freno de mano en la entrada. Pronto llegarás a una curva rápida a la derecha que se abre. Pero también desciende, y es fácil salir volando contra la pared. Con un toque de frenos cuando te diriges hacia abajo y una línea a la derecha debería bastar. La curva mala a la derecha de la segunda pista es mucho más dura. Con el freno de mano no hay suficiente, y te resultará muy útil un buen frenazo un poco antes.

SS06 GRAVA. SECO.

En esta pista toca un poco de carreras al viejo estilo, con un circuito casi oval que sólo consta de algunas peculiaridades repartidas por el camino. Acelera a toda máquina si sabes lo que te conviene. Sólo has de preocuparte por ese giro a la derecha que hay sobre la cresta, justo antes de la meta. Si no reduces, tocas los frenos (lo sentimos, pero no hay más remedio) y te lanzas a la derecha, terminarás con un vuelo por el aire y te estrellarás contra un terraplén. De este modo podrías arruinar tu crono.



PlayStation. Son muchos y todos legítimos.

DUAL SHOCK™ (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)

ANALOG JOYSTICK

RATÓN

neGcon

SPECIALIZED ASCII PAD

SPECIALIZED JOYSTICK

NAMCO ARCADE STICK


MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)


G-CON 45™


MEMORY CARD (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)


LINK CABLE


EURO AV CABLE


MULTI TAP


ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA


PORTA CD'S

La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punta para Powerline: 57,84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

DUAL SHOCK™

PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION®
SOLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO

namco®



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

V-RALLY 2







SS07 GRAVA. SECO.

Se encuentra entre nuestras preferidas. El primer cruce resulta difícil de ver, de modo que lo mejor es clavar los frenos antes de que tu copiloto diga «cresta» y prepararte, puesto que no hay ninguna señalización que lo indique. El segundo es mucho más divertido. Hay una curva a la izquierda justo antes y si la tomas bien puedes usar el freno de mano, girar un poco y continuar girando a través del cruce sin ningún problema. Por cierto, los peligros del agua no son dignos de tener en cuenta.

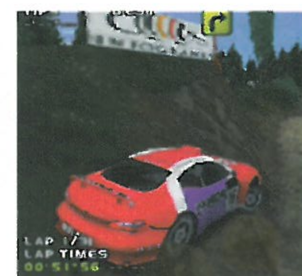
PORTUGAL



SS01 GRAVA. SECO.

En la segunda curva, que es media y a la izquierda, toca los frenos y dirígete a la línea interior. Una curva media a la derecha pero muy larga, a los 40 segundos, también será la señal de empezar a frenar (hay una peligrosa colina que sobresale al otro lado de la curva). Unas curvas más adelante, hay que usar los frenos en una curva media larga y a la izquierda que se estrecha, puesto que las vallas publicitarias acabarán contigo a no ser que dirijas bien el coche. Éstas son las curvas más difíciles, pero hay todo un grupo en las que girar con antelación y desacelerar es la única manera de sobrevivir.









SS02 GRAVA. SECO.

El freno de mano de *V-Rally 2* no es muy bueno, y resulta casi imposible superar las sucesivas curvas de una pieza. La primera curva en horquilla a la derecha es la más sencilla, puesto que el tramo anterior es rápido. Primero frena, manténte a la izquierda y después usa los frenos cuando gires. Utiliza la misma táctica en todas las demás curvas en horquilla, sólo deberás cambiar el lado en el que tienes que situarte. No tengas puesto el freno de mano demasiado tiempo o te detendrás del todo. Tampoco te preocupes por chocar con los costados.







SS03 GRAVA. LLUVIA.

El principio es fácil, te encontrarás con el primer problema después de unos 45 segundos, una curva media a la izquierda que se estrecha sobre la cresta. Si no tienes cuidado terminarás en la cuneta. Frena al llegar a la colina y dirígete a la izquierda. Poco después hay una curva media y larga a la derecha, en la parte inferior de una colina. Frena en medio de la curva. La primera curva después de la casa requiere un toque de frenos justo antes de empezar a girar, si no lo haces, chocarás contra las rocas de la meta.







SS04 GRAVA. SECO.

Toda la pista es muy estrecha. A los 20 segundos hay una curva rápida a la derecha que requiere frenos a medio giro. Otra media a la derecha unas curvas después precisa un buen frenazo y una sólida adherencia a la línea interior derecha. La curva en horquilla es lo peor. El copiloto dice a la derecha, pero hay una pequeña a la izquierda justo antes. Clava los frenos y tómala con tranquilidad. No hay nada más complicado en *V-Rally 2*.







SS05 GRAVA. SECO.

Después de la curva en horquilla (frena sin usar el freno de mano) hay una combinación derecha izquierda colina abajo. Puedes tomarla a toda velocidad, pero sólo si tocas los frenos cuando llegues a la altura de las vallas rojas y te dirijas a la línea interior izquierda. Después del minuto, el copiloto te advertirá de una curva rápida a la izquierda. Hazle caso y te estrellarás contra el vallado. Hay que usar los frenos. Otra horquilla, que requiere mucha calma, y eso es todo.











SS06 GRAVA. SECO.

Hay que tomar las dos primeras curvas con cuidado y lentas. Después hay una recta, y la curva siguiente requiere frenos o te comerás la hierba por el exceso de velocidad. La siguiente a la izquierda también requiere frenos (y aférrate a la zona izquierda interior para evitar el terraplén). No te dejes llevar por la elevada velocidad de las rectas, puesto que hay horribles curvas al final de todas. Empieza a reducir en cuanto te informen del peligro y, en el caso de la curva, frena y usa el freno de mano. Cualquier tiempo inferior al minuto es un milagro.



SS07 GRAVA. SECO.

Se desarrolla en la oscuridad, pero en esta curva no hay nada más que pueda causarte pesadillas, porque es con diferencia la pista más fácil de Portugal. La curva en horquilla del principio es muy molesta, lo admitimos (en particular porque hay una pequeña justo antes de la horquilla y resulta muy confuso) pero seguro que has encontrado pistas más duras en *V-Rally 2*. La última curva también se estrecha, asegúrate de frenar un poco antes de continuar en tu loca carrera hacia la meta y toda la gloria que eso comporta.



ESPAÑA









SS01 ASFALTO. SECO.

Es un placer conducir sobre el asfalto de España, pues los coches se agarran de maravilla. Pero hay un tramo polvoriento de la pista que te causará problemas. Hay una curva grande a la derecha a los 40 segundos que puedes tomar rápido (sólo si te mantienes en el interior derecho y empiezas a girar antes de lo normal). El resto es fácil, aparte de una curva mala a la derecha aún más complicada por el combo izquierda-derecha de antes. Desacelera y usa el freno de mano cuando hayas pasado la curva a la izquierda.



SS02 ASFALTO. SECO.

Una pista dura. Frena al llegar al árbol de la izquierda para tomar el cruce a la derecha. Toma la horquilla a la derecha con calma, con freno de mano a medio recorrido. La horquilla siguiente es más dura. Clava los frenos antes de usar el freno de mano cuando estés girando, o no lo conseguirás. La curva siguiente es más fácil de ver, pero no intentes cortar la curva porque volcarás el coche. Y la curva media a la izquierda que se estrecha justo antes de la meta también precisa un ligero toque de frenos a medio recorrido.











SS03 ASFALTO. LLUVIA.

Otra pista rápida. Aprovecha las partes anchas y llanas para lograr los mejores resultados. La curva media a la derecha y sobre una colina en medio de un tramo en la ciudad es el único lugar en el que puedes tener problemas. La cresta te impulsa al aire, y no puedes girar en la curva siguiente. Saca el dedo del acelerador cuando giras, quédate en el lado derecho y todo irá bien. Y ve con cuidado para no tomar una línea demasiado ajustada en la última curva. Si no sigues este consejo, pronto darás vueltas de campana con el coche.



SS04 ASFALTO. SECO.

Se trata de una carrera de doble pista, y por añadidura muy rápida. En el primer tramo la curva media a la derecha que desciende con rapidez es la parte más complicada de la carrera. Trátala como si fuera una curva mala a la derecha y empieza a frenar antes de girar. En el segundo tramo, la primera curva es difícil debido a la gran velocidad que habrás alcanzado. Desacelera con antelación y si aún no te sientes seguro, frena un poco. Pero no resulta fácil.



V-RALLY 2

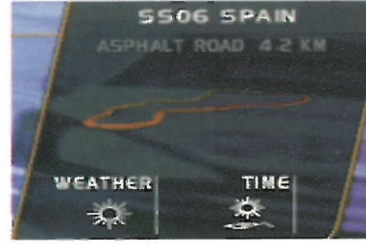




SS05 ASFALTO. SECO.

La primera curva mala a la derecha requiere frenos y una caricia al freno de mano antes de empezar a girar. Antes del puente, frena en el interior de la curva que se estrecha para llegar a la línea recta bajo el mismo puente. La segunda curva mala a la derecha es más peliaguda. Frena al principio, pero mantén clavado el freno de mano a lo largo de la curva hasta que tu coche se agarre lo suficiente para evitar las barreras.







SS06 ASFALTO. SECO.

Es una carrera ridículamente vertiginosa, con un montón de curvas rápidas a izquierda y derecha. No curvas dignas de mención, de modo que si quieres obtener un buen crono, busca la línea interior y pulsa el acelerador al máximo. Desacelera pocos segundos en caso de necesidad (no conseguirás recuperarte a no ser que tus oponentes también tengan problemas). Es perfecta para una partida multijugador interminable.









SS07 ASFALTO. SOLEADO.

Es justo lo contrario de la carrera anterior, puesto que es sinuosa y prolongada. La primera curva media a la izquierda se estrecha, deberás mantenerte en el interior y tocar los frenos mientras giras. La horquilla es mortal, intenta frenar y girar antes de lo normal; pasa del freno de mano y dirígete a la línea interior. Por último, hay una curva estrecha a la derecha que parece fácil, a los 53 segundos de carrera, más o menos. Necesitas los frenos a medio recorrido.

SUECIA



SS01 NIEVE. SECO.

Es una fácil introducción al nevado mundo de Suecia. Sólo hay algunos momentos dramáticos (como una curva a la izquierda que se estrecha justo antes de un granero, en la marca del minuto). No hay suficiente con desacelerar, deberás frenar justo antes de la curva y pegarte a la línea interior. El resto consiste en conducir y tomar las curvas como siempre, aunque patina un poco, claro.









SS02 NIEVE. NEVADA.

No es una pista exigente. Una de las partes más confusas está cerca del inicio, cuando tu copiloto te informa de una curva media a la derecha. Giras por instinto a la derecha y lo único que consigues es ir contra una larga valla de madera. De modo que has de mantener tu giro hacia la derecha hasta ver la curva. Justo después hay otra a la izquierda en la parte inferior de la colina. Es una de las más difíciles de la pista, porque no te avisan de ella. Desacelera a media bajada y manténte alejado de las vallas antes de acelerar cuando lo creas conveniente.







SS03 NIEVE. SECO.

Muy complicado. La única manera de superar la primera curva mala a la derecha es clavando el freno al principio y volverlo a hacer en medio para detener un patinazo. Lo mismo se aplica a la siguiente curva mala a la derecha. Incluso la media a la derecha antes de la línea de meta te causará problemas, frena un poco antes de dejar el acelerador. La otra pista no es más sencilla, a pesar de que la segunda curva mala sólo precisa frenar al principio. La última curva es una imagen simétrica de la última en la primera pista, sigue las instrucciones.











SS04 NIEVE. SECO.



Disfrutarás con esta gran carrera. Sólo hay un poco de nieve sobre el terreno, de modo que en esta pista puedes alcanzar una velocidad muy superior a la del resto de las suecas, y tienes más control sobre tu coche. Sólo debes preocuparte de dos curvas, y las dos se estrechan. La primera es un giro a la derecha después de unos 53 segundos. Un pequeño toque a los frenos durante la curva debería bastar. La última ha de tomarse de la misma manera para lograr el mejor tiempo.

SS05 NIEVE. SECO.



Una vez más, cuando no hay curvas malas en estas carreras de doble pista significa que vas a encontrarte con puentes muy peliagudos. Pero no es tan difícil. Pasar por debajo del puente es un chollo, si lo haces bien. Antes debes situarte a la derecha en la curva anterior y puedes cruzar en línea recta. Si pasas por encima, resulta tentador tomar un combo izquierda-derecha a toda velocidad. No lo hagas. Has de frenar en el puente para girar a la derecha.









SS06 NIEVE. NOCHE.



Hay tres problemas en esta pisa, bastante veloz. Puedes superar la primera curva mala a la izquierda con un ligero toque de frenos antes del giro. Haz lo mismo en la segunda mala a la izquierda, pero con un giro de freno de mano a medio recorrido para colocarte en una buena posición. Por último, la cresta al final de la pista puede eliminarte si no frenas justo antes. Es un precio que merece la pena. Aparte de estos problemas menores, sólo hay que pisar a fondo el acelerador y usar los faros de salida a meta.

SS07 NIEVE. NUBLADO.



En este caso el truco consiste en evitar los terraplenes porque, a pesar de no hacerte volcar, te harán perder mucho tiempo. El mejor ejemplo se encuentra en la curva media a la derecha, después de unos 30 segundos. A no ser que toques los frenos antes de la curva, tu coche patinará contra el terraplén. No es una carrera muy exigente, sólo debes esquivar los terraplenes sin conducir como un chiflado y todo irá bien. Incluso la curva mala a la izquierda puede superarse con un ligero toque de freno de mano.

INGLATERRA









SS01 GRAVA. SECO.



Es una carrera corta pero complicada. Nada serio en cuanto a curvas, pero si te sales de la línea perderás mucho tiempo. Por ejemplo, la primera curva media a la izquierda se estrecha, de modo que deja el acelerador y toma la línea interior. También es fácil volcar en la curva mala a la derecha. Clava el freno de mano para dar la curva, pero no lo hagas con demasiada antelación, pues justo antes hay último curva rápida a la derecha. En el resto, sólo hay que aplicar tus habilidades genéricas para tomar curvas y llegarás a la meta.

SS02 GRAVA. LLUVIA.



Los terraplenes y las cunetas de esta carretera exigen atención. Son un recuerdo del primer *V-Rally*, tócalos con fuerza y empezarás a dar vueltas de campana. En especial en la primera curva a la izquierda. Parece fácil pero acabarás de salir de una curva a mano derecha y la cuneta te hará volcar. Manténte a la izquierda. La otra curva notable es una mala a la derecha. No te dejes ir demasiado hacia la izquierda porque el freno de mano sólo te lanzará contra la pared. El resto es complicado pero seguro que no imposible.

V-RALLY 2









SS03 GRAVA. SECO.

Dos pistas. Con la grava de siempre, pero a medio camino encontrarás una superficie con mucho menos agarre. Acomódate a esta pérdida de sujeción si quieres tener éxito. En general, debes tomar las curvas unos 30 km/h más lento que sobre grava. También hay dos cruces, bien señalizados, y sólo requieren un toque de frenos. La peor curva está en la superficie más blanda, es una curva media muy larga que se estrecha sobre la cresta y da... contra una barrera. Frena y toma la curva con calma.



SS04 GRAVA. SECO.

Esta carrera no necesita trucos porque es muy fácil. Incluso un completo aficionado a *V-Rally* seguro que consigue un tiempo inferior a 1:10. Es rápida, y por eso has de ser precavido. Si te dejas llevar por el entusiasmo y el acelerador, seguro que chocas contra los laterales. El truco general consiste en ir rápido pero soltar el acelerador cuando te acerques a las curvas. No vas a poder tomarlas todas a máxima velocidad, en especial en el tramo de puente en la segunda vuelta.











SS05 GRAVA. SECO.

Más tumultos de doble pista, pero mucho más duros. La señal de alarma llega en forma de giro a la derecha en el tramo del estadio después del puente. Casi seguro que tocarás la barrera a no ser que frenes y tomes la línea interior derecha. Justo después está el peor combo imaginable, una rápida a la izquierda seguida por una mala a la derecha. Frena y tómalas con calma. Usa el freno de mano un segundo a media curva. La segunda mala a la derecha en la segunda carrera no es tan mala. Toca el freno de mano al principio y la superarás.



SS06 GRAVA. SECO.

Ésta es muy fácil y vas a disfrutar. Incluso puedes probar una velocidad elevada en las curvas. Sólo has de preocuparte por dos cosas, una al principio y la otra al final. Se trata de un circuito, de modo que debes recordar que el salto del principio se tomará a mucha más velocidad en la segunda vuelta. Asegúrate de ir recto y no a máxima velocidad. Justo al final hay una pequeña roca en el interior de la curva final a la izquierda. Si la rozas, seguro que no consigues un crono de menos de un minuto. Pero si corres demasiado abierto, encontrarás la cuneta.







SS07 GRAVA. LLUVIA.

Después de unas pistas fáciles, vuelve la emoción. También es rápida, pero debes ser precavido porque la mayoría de las curvas se estrechan... contra muros. Debes circular como mínimo 30 kph más lento incluso en las curvas medias a la izquierda. Y no hay nada parecido a un atajo. No es muy difícil vislumbrar el cruce, pero si vale la pena tomarlo es otro asunto. Parece más largo y la carretera se convierte en una superficie deslizante. Ignora la curva a la derecha y sigue recto para lograr el mejor tiempo.



¡Nº10 ya a la venta!

ANÁLISIS: Lander • Dungeon Keeper 2 • Star Trek: Starfleet Command • Amerzone
The Operational Art of War II • PGA Championship Golf 99...

PARA PC Juegos y Jugadores

Edición española de PC GAMER

2 CD-ROM DE REGALO

MECHWARRIOR 3
Vuelven las batallas de mechs con más fuerza que nunca

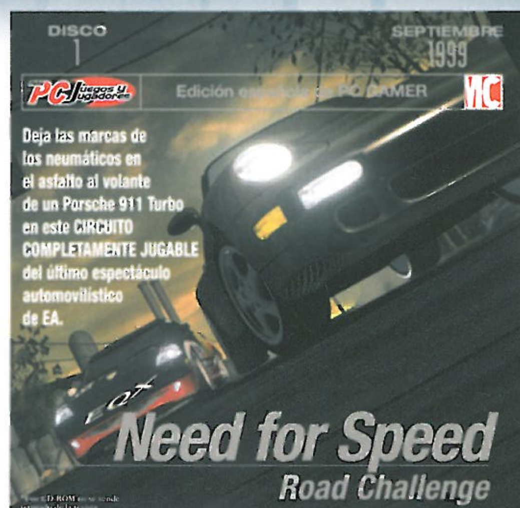
800 ptas. (4,81 €)

EN EL CD
Corre, corre con... Need for Speed

LOS 10 MEJORES JUEGOS DEL 2000
¡Información exclusiva!

ESPECIAL
¡Las técnicas que están revolucionando el diseño de los videojuegos!

¿Eres un fanático de los juegos de ordenador? ¿Estás ansioso por conocer hasta el último secreto de tus juegos favoritos? ¿No te conformas con los consejos de tus colegas?





¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC!

Cada mes en tu kiosco.

¡Estás de suerte!

Corre a buscar el nº10 de **JUEGOS Y JUGADORES PARA PC**, versión española de PC GAMER, la revista de juegos más vendida del mundo.

¡Y con dos CD-ROM de regalo!

Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros)

Si

lent Hill

LA OPINIÓN DE PSMag

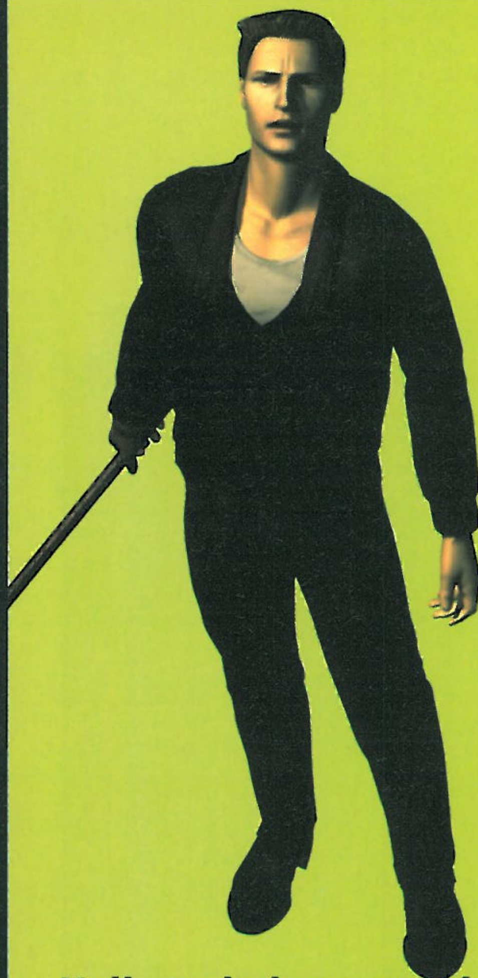
«Silent Hill es uno de los juegos mejor ambientados que jamás se haya creado»

«Se trata de un videojuego asombroso, que hay que tomar como patrón. Resulta digno de mención como más terrorífico que cualquier otro título anterior»

«A medida que avanzamos por las sombrías calles de Silent Street, los monstruos cada vez son mejores... Hacia el final del juego, cazan en manada»

VEREDICTO

PlayStation Magazine Edición Oficial Española **10** SOBRE 10



Hallar a la hermana desaparecida de uno en este mundo perverso de Silent Hill resulta tan duro como parece. Pero aquí estamos para ayudarte...



Quizá *Resident Evil* pusiera en marcha todo esto, pero si lo que buscas es una experiencia de juego verdaderamente terrorífica, en este caso no hay ninguno que sea tan sombrío y tan bien ambientado como *Silent Hill*. Atenazado dentro de un entorno que no perdona, tendrás que luchar frente a todo lo que puedan llegar a congregar las fuerzas del mal, mientras buscas a tu hermana perdida. Tal como ocurría en *Resident Evil*, en tu camino te encontrarás con bastantes puzzles a resolver, así como otros muchos quebraderos de cabeza frustrantes. Como «ellos» probablemente dirían, ha llegado la hora de que te ciñas la armilla de amianto y entres en la lucha con vigor y energía, ya que nosotros te señalamos el camino, paso a paso, desde el principio hasta el horroroso y repugnante final. ▶

SILENT HILL



CONSEJOS GENERALES

El único bien preciado es la munición, no debes disparar a nada a menos que sea estrictamente necesario. Asimismo, tras haberle dado a alguien, no le remates con una bala. Resulta más eficiente acercarte a él y destrozarle a patadas.

No te preocupes si crees que confías demasiado en el mapa. Lo último que querrás hacer será pasar interminables cantidades de tiempo deambulando a través de innumerables pasadizos infestados de monstruos.

Cuidado a la hora de disparar ya que hay un pequeño problema con la facilidad automática de apuntar. Si te atacan dos criaturas o más, a veces apunta a la que ya has derribado, mientras la otra está a punto de atacarte. Normalmente, basta un rápido movimiento en otra dirección para apuntar a la otra presa.

Recuerda también que cuanto más tardes en apuntar con tu arma, mayores son las probabilidades que le des al blanco.

Necesitarás bastantes explosivos y salud para el final del juego, de modo que utiliza los objetos que vayas recogiendo durante el juego. Por ejemplo, no desperdicies balas en los zombis lentos, ya que, como observarás, un martillo resulta igual de eficaz.

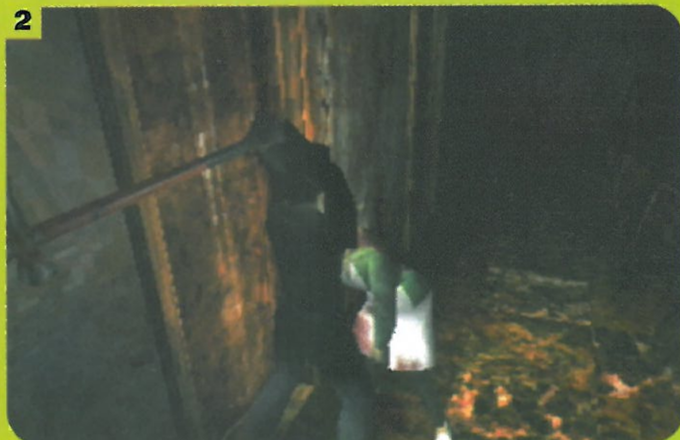
Cuando estés sometido a un ataque, acuérdate de comprobar tu estado tan a menudo como sea posible. No vale la pena morir por haber olvidado algo. Evita que tu salud entre en la zona roja.

Por si te lías con nuestra mención del modo «Next Fear», se trata de la opción que se te aparece cuando terminas el juego. Existe todo un nuevo cargamento de armas adicionales a tu disposición y es la única forma de ver los finales extra. Durante nuestro recorrido paso a paso aparece un texto relevante en el que se muestra dónde encontrar los extras de «Next Fear».

1



2



[1] Si te acercas, verás claramente la terrorífica criatura que reposa sobre la espalda de la enfermera... ¡como si quisieras verla!. [2] Esto es muy importante: utiliza el martillo tan a menudo como puedas, para ahorrar explosivos para las últimas fases. Los vas a necesitar.

MÁS OPCIONES

Existe todo un nuevo modo Options escondido en el juego muy sencillo de encontrar. Selecciona la pantalla de opciones normal y pulsa uno de los botones frontales para que aparezca el menú extra. Dispone de un montón de características nuevas, pero, desgraciadamente, ninguna afecta al desarrollo del juego a tu favor, ya que la mayoría son puramente cosméticas.

Pero en modo «Next Fear» hay un par de opciones que ayudan a finalizar un poco más aprisa los juegos siguientes. Uno es un cambio de perspectiva, pero el otro te permite ajustar la cantidad de balas que tomas cada vez que efectúas un reaprovisionamiento..., muy útil, como ya habrás advertido.

LOS FINALES

Existen un total de cinco finales para *Silent Hill*, aquí tienes cómo verlos...

Bueno

Haz uso de los ítems que el Dr. Kaufmann abandona en el bar de Annie y emplea la llave de la motocicleta. También tendrás que matar a Cybil.

Bueno +

De nuevo, haz uso de todas las cosas del Dr. Kaufmann, pero salva a Cybil; para más información, lee el texto relevante de nuestro itinerario paso a paso.

Malo

Ignora todos los objetos de Kaufmann y mata a Cybil.

Malo +

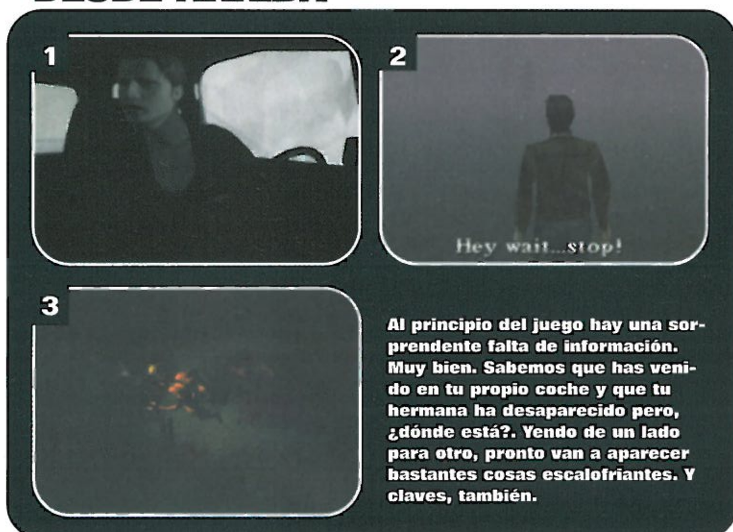
Igual que el anterior pero salva a Cybil.

UFO

Para este final tienes que utilizar la Channeling Stone (disponible únicamente tras haber finalizado en Bueno +) en estos puntos:

- En el tejado de la escuela.
- Antes de la batalla con el jefe polilla.
- En el motel, ante los apartamentos.
- En el puente, antes del bote (en el área Resort).
- En el tejado del faro.

DESDE ARRIBA



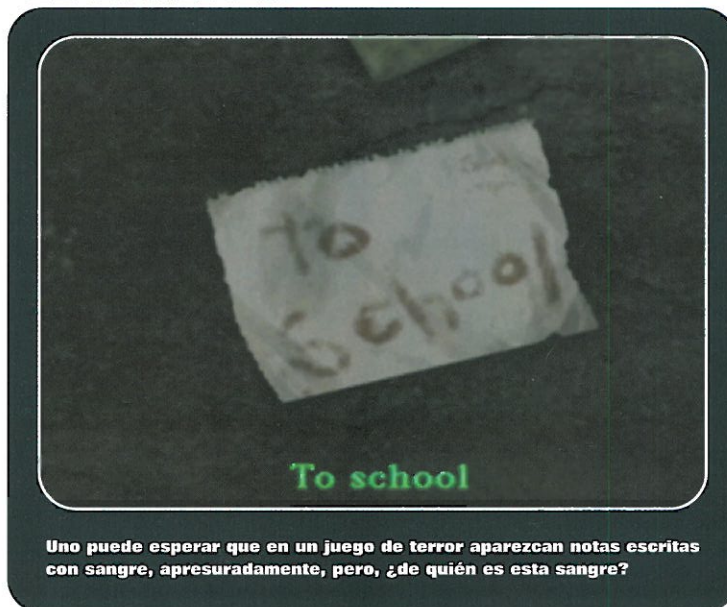
Al principio del juego hay una sorprendente falta de información. Muy bien. Sabemos que has venido en tu propio coche y que tu hermana ha desaparecido pero, ¿dónde está?. Yendo de un lado para otro, pronto van a aparecer bastantes cosas escalofriantes. Y claves, también.

EL CAFÉ



[1] Oh, en este momento puede parecer dulce e inocente, pero espera un poco hasta que el malo ponga sus manos sobre ella..., perdona, quizá estamos poniendo al descubierto demasiadas cosas de la trama. [2] Acostúmbrate a esto, ya que verás muchas volando por Silent Hill.

EL PASADIZO



Uno puede esperar que en un juego de terror aparezcan notas escritas con sangre, apresuradamente, pero, ¿de quién es esta sangre?

DESDE ARRIBA
Objetos: ninguno
Al principio hay una pequeña secuencia y enseguida se pasa al juego. Corre recto, alejándote de tu coche y pronto te darás de bruces con Cheryll. Como da la impresión de que quiere que la sigas, eso es exactamente lo que harás. Después de atravesar un laberinto de pasadizos y callejuelas (pasando al lado de cubos de sangre y una silla de ruedas desvencijada), terminas cara-a-cara-descompuesta ante un cadáver colgante. Aquí tenemos la primera terrible alerta: date la vuelta y verás unos pequeños monstruos dotados de garras encarados hacia ti. No son difíciles de eludir pero si te alejas corriendo irás a parar a un callejón sin salida, de modo que lo mejor es esperar que lleguen y atacar.

EL CAFÉ
Objetos: mapa, linterna, cuchillo de cocina, radio, bebidas de salud (x2)
De vuelta de tu ataque, te permites una breve conversación con Cybil Bennet (la agente de policía), que, tras haberte recomendado que te estés quieto y haberte dado la importantísima pistola de mano, desaparece. El hecho de examinar el café te recompensa con dos bebidas saludables, un cuchillo y un mapa. Guarda tu posición ahora en el cuaderno de notas y disponte a abandonar el edificio. Una vez la bestia volante haya entrado en la habitación y la haya destruido, toma la radio y sal a la calle.

EL ALMACÉN / EL COCHE
Objetos: botiquín, piedra acanalada (sólo en modo Next Fear), Cajas de balas (x2), bebidas de salud (x4)
El juego te sugerirá ir hasta el pasadizo (lo que en último término harás), pero primero tienes que recoger tesoros. Desplázate en dirección norte, hacia el almacén, y echa un vistazo al banco situado a la derecha, justo detrás del café, en donde encontrarás dos cajas de munición encima de él. Sigue hacia el norte, atraviesa la carretera y luego entra en el almacén. Busca por todas partes hasta encontrar tres bebidas saludables, un botiquín de primeros auxilios y de nuevo vuelve a guardar el punto alcanzado de juego.

Ahora deja la tienda, cruza la carretera y sigue hacia el norte. Al cabo de unos instantes, vas a encontrar tu vehículo abandonado. Busca en su interior hasta encontrar otra bebida saludable, retrocede y vuelve de nuevo al pasadizo por segunda vez.

Sólo en modo Next Fear: en modo Next Fear en el almacén también encontrarás una piedra acanalada. Guárdala para acceder al quinto final del juego.

EL ALMACÉN/COCHE



[1] El almacén está repleto de cosas que recoger y no te olvides de tomar las balas que hay encima del banco, justo a la salida del café. [2] Esto es una vergüenza, ya que entre las dos opciones a elegir entre escapar o una muerte cierta, nosotros no dudaríamos ni un instante. Pero mira a tu alrededor, ya que hay una bebida de salud escondida en tu coche.

EL PASADIZO
Objetos: cajas de munición (x2), nota de Cheryl
Abandonando el almacén, ahora te dirigirás hacia el pasadizo, que es donde al principio seguiste a Cheryl; quizá tengas que efectuar alguna comprobación en el mapa para encontrar su ubicación correcta. Mientras te diriges hacia el pasadizo encontrarás un par de cosas que matar pero, si lo prefieres, puedes eludirlas y ahorrar explosivos. Sigue el pasadizo hasta el final y luego, al lado del cadáver, encontrarás más explosivos útiles y una nota..., ¿de Cheryl?. Lee la nota y regresa a la carretera principal.

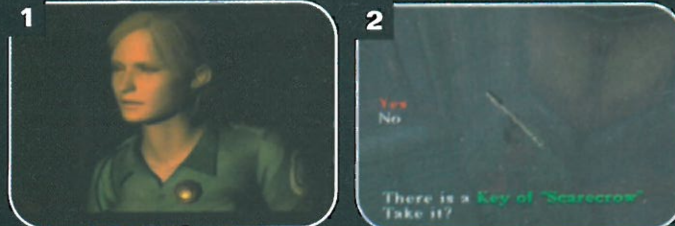
A LA ESCUELA
Objetos: llave de la casa, nota de Cheryl
Cuando llegues a la carretera principal, ve al oeste hasta llegar a Levin Street. Sigue hacia el sur hasta que encuentres a Matheson. Si desde aquí te diriges al oeste, encontrarás una interrupción de la carretera y otro mensaje de Cheryl diciéndote que te dirijas hacia la casa del perro, en Levin Street. En el lado izquierdo de la calle y, al cabo de poco tiempo, divisarás un par de perros y una casa para perros. Mata a los perros (pero no dispares sobre ellos cuando estén dormitando, golpéalos..., de esta forma te ahorrarás balas) y exa- ▶

A LA ESCUELA



[1] Otro día, otra nota. Ésta se encuentra sólo a una esquina del lugar donde vas a usarla. [2] Pues muy bien, déjalo. No entres en la casa, no busques las tres llaves para abrir la puerta de atrás, no completes el juego y no te molestes en levantarte mañana por la mañana. ¿Vale?

OSCURECIENDO



[1] ¡NO! Pues, muy bien, déjalo, etc. [2] Supongo que tienen que darte la opción, pero ¿no te parece un poco ridículo? Tenemos dos llaves, nos falta una más. Recoge las tres y vuelve a la casa con los perros para usarlas todas.

mina la caseta del perro para encontrar una Llave de la casa.

EN LA CASA
Objetos: Cajas de Balas (x2), Bebida de Salud, Katana (sólo Próximo Miedo), Botiquín

Para empezar, hay un botiquín útil justo al interior de la puerta principal. Recógelo y baja el pasillo hasta la sala principal. Guarda la posición y recoge las dos cajas de balas que hay aquí. Entra en la cocina, recoge la bebida de salud y estudia el mapa al lado de la puerta de atrás y lo adquirirás. De momento no puedes pasar por la puerta de atrás (necesitas tres llaves que estás a punto de encontrar), por lo tanto debes salir por la puerta principal y entrar en la Calle Levin.

Sólo Next Fear: La Katana está al otro lado de la puerta en medio del pasillo que va a la cocina.

OTRO CALLEJÓN/CAMPO DE BASKET
Objetos: Llave del Leñador, Bebida de Salud

Ahora retrocede por la Calle Levin y vuelve por Finney hasta que llegues al punto largo marcado en rojo en el mapa –te dirige a otro callejón. Vete por aquí, teniendo cuidado con la valla de cadenas a la derecha. Pasa por la puerta en la valla y recoge la bebida de salud de la basura, Luego, pasando por debajo de la canasta de basket, encontrarás la Llave del Leñador.

OSCURECIENDO
Objetos: Bebidas de Salud (x2), Llave del León, Botiquín, Llave del Espantapájaros, Caja de Balas

Abandona el callejón, y gira a la derecha en Finney. Sigue hasta que veas que el puente se ha derrumbado y verás un coche de policía. Recoge las balas al lado del coche y en el maletero encontrarás la Llave del León.

Sigue por la próxima calle (Ellroy) y verás que la calle se ha derrumbado aquí también. Gira a la derecha y dirígete hacia la esquina de la última casa. Si atraviesas la tabla de madera encontrarás la tercera llave (Llave del Espantapájaros) y una bebida de Salud delante de la casa. Ahora tienes las tres llaves para abrir la puerta de atrás de la casa con la perrera delante.

Vuelve a Levin pero toma la calle hacia el sur (y no la del norte con la perrera) para obtener una bebida de salud en la entrada de la última casa a la izquierda.

Ahora vuelve a la casa con la perrera.

VE POR ATRÁS
Objetos (Bebidas de Salud (x2)

Abre la puerta de atrás (a la izquierda de la cocina) con las tres llaves que acabas de encontrar y pasa al jardín. De repente se pone mucho más oscuro y a partir de ahora tendrás que usar la linterna.

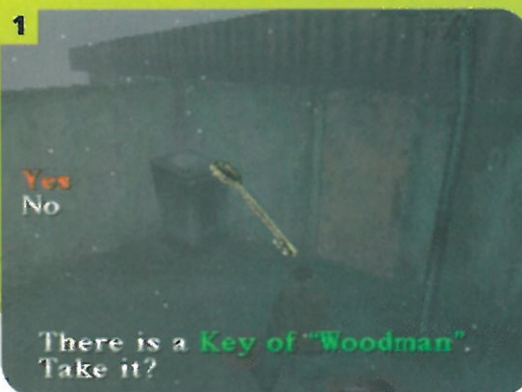
Recoge las dos bebidas de salud que se hallan

EN LA CASA



Las tres llaves están repartidas por este pueblo, pero no te preocupes porque son bastante fáciles de descubrir –sobre todo con nuestra guía.

OTRO CALLEJÓN/PISTA DE BÁSQUET



Es más difícil encontrar esta llave, pero registra la zona bien y presta atención especial debajo de la canasta de basket.

VE POR DETRÁS



Te confundes aquí porque no parece haber muchos motivos para llegar al fondo de este patio. Vale, un par de Bebidas de Salud, pero poco más.

REGRESO A LA ESCUELA



Es fácil perder el autobús cuando vas a la escuela, pero sería un GRAN error porque hay algunas cositas aquí, y un punto de guardar también.

encima de la mesa del jardín y pasa por la puerta del fondo del jardín para llegar a otro callejón.

REGRESO A LA ESCUELA
Objetos: Bebidas de Salud (x3), Cajas de Balas (x2)
Sube el callejón y, cuando llegues a la calle, ve hacia el noroeste hasta el puente derrumbado. Hay algunos perros aquí y te causarán problemas, entonces ten cuidado. Mátalos y podrás recoger una caja de balas y una bebida de salud.

Cuando salgas de aquí, ve hacia el sur en la dirección de la escuela. Pero antes hay algunas extras que encontrar. Cuando llegues a la Calle Matheson, encuentra y toma el callejón entre las calles Levin y Midwich –por aquí encontrarás más balas. Ahora sigue por este callejón hasta que llegues a la Calle Bloch. Desde aquí vete hacia el oeste y luego el sur hasta la escuela. Pero no pares aquí. Si sigues llegarás a un autobús de escuela destrozado. Adentro hay un punto para guardar la partida y un par de bebidas de salud. Ahora, por fin, a la escuela.

LA ESUELA (RECEPCIÓN)

> OTRO VESTÍBULO Y OTRA PANDILLA DE ZOMBIES. AHORRA BALAS ESQUIVÁNDOLES.

Objetos: Mapa de la escuela, Caja de Balas
Hay un mapa de la escuela en la pared justo al lado de la entrada. Recógelo y luego sigue por las puertas principales hasta el primer vestíbulo. La próxima parada es la recepción, y si te fijas en el mostrador, verás una nota (escrita con sangre, claro) que dice: «10:00 'Laboratorio de Alquimia'. Oro en la palma de un anciano. El futuro escondido en su puño. Cambia por agua del sabio».

Hay otra nota aquí también, igual de críptico... «12:00 'Un lugar con canciones y sonido'. Un poste de plata se activa en lenguas perdidas. Despertamiento con el orden decretado». La tercera nota, también en la recepción dice «5:00 'La oscuridad que aporta un calor sofocante'. Llamas hacen el silencio, y despiertan la bestia durmiente. Abre la puerta del tiempo para atraer la presa».

Ahora pasa por la puerta de la zona de recepción y entras en la sala de atrás. Encontrarás una caja de balas encima de la mesa y un cuadro en la pared de enfrente –éste entra en el juego más adelante. Sal de aquí, y si lo deseas, estudia el libro en el mostrador de la recepción para una lista de los nombres de todo el profesorado de la escuela.

LA ESCUELA (ENFERMERÍA/PATIO/VESTÍBULO)
Objetos: Botiquín, Bebida de Salud, Caja de Balas
La enfermería es la próxima destinación, y como es de esperar, hay un par de objetos aquí que proporcionan salud –en este caso, un botiquín encima de una de las mesas y una bebida de salud en el armario de la pared. Guarda la posición y sal, vuelve al vestíbulo y pasa por las puertas dobles que te llevan al patio principal.

Mata a los dos zombies enanos aquí y sigue por las otras puertas dobles al otro lado del patio. Otro vestíbulo y otro grupo de zombies –será mejor que les evites para ahorrar balas. Ahora entra en la sala que tienes enfrente y recoge la próxima caja de balas que alguien ha dejado en el suelo justo para ti. Y no te preocupes de esa especie de fantasma chirriante que anda por ahí, no te causará ningún daño. ¿Miedo? Quizá. ¿Atacar? ¡Qué va! Sal y vete hacia el oeste a través de las puertas y te encontrarás en el próximo vestíbulo.

LA ESCUELA (VESTÍBULO/SEGUNDA PLANTA)
Objetos: Cajas de Balas ▶



LA ESCUELA (RECEPCIÓN)

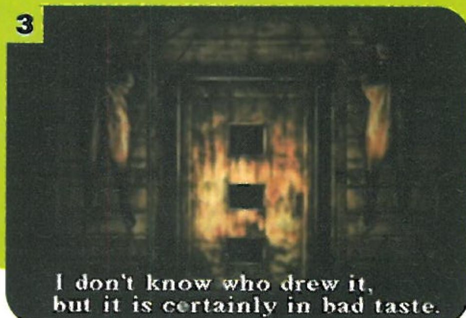
1



2



3



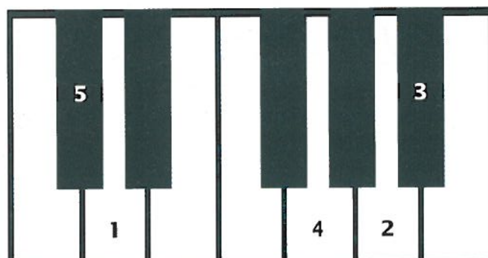
[1] ¿Te apetece complicarte la vida? Pues, no recojas este mapa. [2] Lee todas las notas que ves aquí. [3] Tienen razón, es horrible.

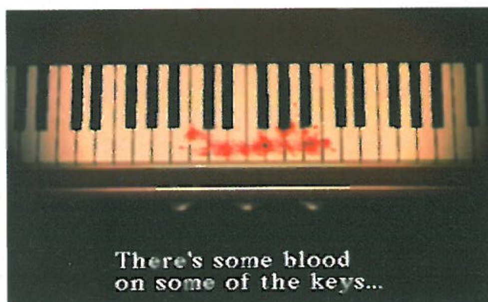
LA ESCUELA (ENFERMERÍA/PATIO/VESTÍBULO)





[1] Otra vez, es fácil olvidar de este armario y la Bebida de Salud que guarda. [2] ¿Ves al fantasmita negro? Créenos, está allí.







(x3), Botiquín, Producto Químico, Medallón de Oro, Bebida de Salud

Sube la escalera y entra en la primera aula que encuentres. Recoge la bebida de salud, pasa a la siguiente aula y vete a los lavabos de chicas para hacerte con unas balas. Vuelve por el vestíbulo, y justo antes de la escalera, verás que hay una puerta a la derecha que te lleva al próximo vestíbulo.

Entra en la Sala de Equipamiento del Laboratorio y recoge la botella, y ahora sal de aquí y entra en el Laboratorio de Química. Estudia la mano en el mostrador, y usa la botella con el producto químico que acabas de encontrar para quemar la mano y conseguir el medallón de oro. Ahora vete de aquí (pero no olvides las balas) y sigue por el pasillo, por las puertas y entra en la Biblioteca. Recoge el botiquín y sigue hasta el aula en el extremo sur para otra caja de balas. Recógelas, sal y vuelve por la escalera a la Primera Planta.

Vuelve al patio y usa el Medallón de Oro en el punto justo a la izquierda de la puerta de la Torre del Reloj –las agujas ahora indican las doce.

LA ESCUELA (SALA DE MÚSICA)
Objetos: Medallón de Plata

El otro medallón para la Torre del Reloj está en la Sala de Música de la Segunda Planta. Sube allí y lee la poesía en la pared a mano izquierda después de entrar por la puerta. Dice lo siguiente (traducido):

Un Cuento de Pájaros sin Voz

Primero voló el Pelicano glotón,
Impaciente por la recompensa,
Alas blancas debatiéndose.

Luego vino la Paloma muda,
Volando más allá que el Pelicano,
Tan lejos como podía.
Un Cuervo entró volando,
Volando por encima de la Paloma,
Sólo para demostrar que puede.

Un Cisne entra planeando,
En busca de un lugar tranquilo,
Al lado de otro pájaro.

Por último viene una Corneja,
Se para abruptamente,
Bosteza y se pone a dormir.

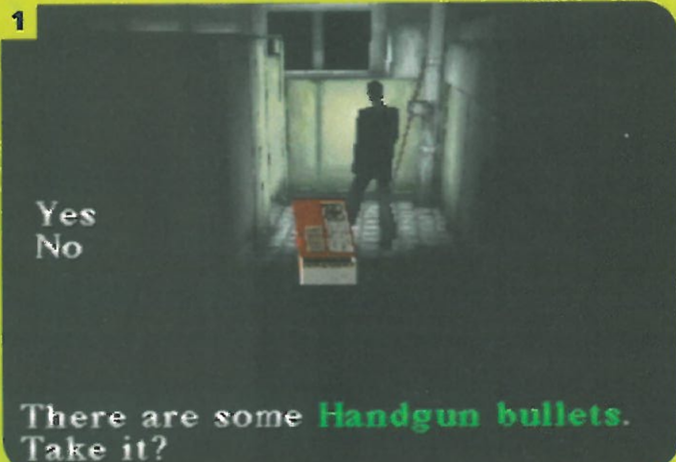
¿Quién enseñará el camino?
¿Quién será la clave?
¿Quién indicará
La recompensa?

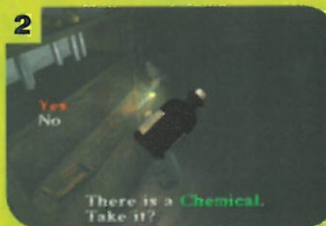
El poema es una pista para saber qué teclas hay que tocar en el piano. Si no te apetece resolverlo tú solito, fíjate en el gráfico de esta página que indica el orden correcto.

Si lo haces bien, un medallón de plata se cae de la pared. Recógelo y vuelve a la Torre del Reloj. Coloca este nuevo medallón en la ranura vacía y las agujas indicarán las cinco. Ahora dirígete hacia la Sala de Calderas.

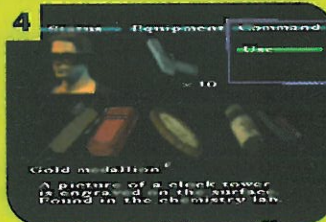
SALA DE CALDERAS
Objetos: Ninguno

ESCUELA (VESTÍBULO/2ª PLANTA)









[1] Sí, pero rápidamente. [2] Ah, sí, recoge esto también, te hará falta para... [3] ...esta mano. Échalo y la carne se quemará (disculpa, pero es cierto) y aparecerá el Medallón de Oro. [4] Y ahora lo tienes.

LA SALA DE CALDERAS



He aquí un interruptor rojo, y ¿qué haces con los interruptores rojos? Pues, les das un capirotazo, claro que sí. Venga, seguro que te gustará.

SI ENCUENTRAS QUE HAY ALGO ASÍ EN TU CAMA TENDRÁS TODO EL DERECHO A LLORAR COMO UN BEBÉ

Entra, dale al interruptor rojo para encender la caldera y vuelve al Patio y entra por las puertas de la Torre del reloj que has abierto. Fácil.

LA ESCUELA POSEÍDA
Objetos: Pelota de Goma, Bebidas de Salud (x2), Escopeta, Carta de Figura, Cajas de Balas (x2), Botiquín, Vial
Atraviesa la Torre del Reloj y sube al otro lado. Al principio pensarás que te has equivocado porque estás de nuevo en el Patio (y, de hecho, estás allí), pero la realidad se ha ajustado de manera extraña... ¿Estás experimentando alguna especie de realidad alternativa?

Después de una pequeña secuencia pasa por las puertas en el extremo norte, y luego las puertas que tienes enfrente. Recoge el botiquín y las balas y vete al Almacén (volviendo por el vestíbulo anterior). Aquí tienes una Pelota de Goma (más útil de lo que parece) y poca cosa más, sal de inmediato y vete a la Aula en la parte superior derecha del mapa –atraviesas el Vestíbulo para llegar allí.

En la Aula hay una Carta de Figura. Recógela, sal por la puerta del sur y atraviesa la próxima Aula para llegar al Vestíbulo en la esquina inferior izquierda. Ve al norte hasta ver unas barreras y verás una bebida de salud encima de uno de los bancos. Vuelve abajo y busca la Enfermería. Hay un punto para guardar la partida aquí, más otra bebida de salud y un botiquín. Sigue hasta la próxima sala (la Sala de Espera) y recoge el vial de la silla de ruedas. Ahora entra en la próxima sala (la Recepción) y entra en la sala de atrás. Recoge las balas y utiliza la Carta como llave para abrir esa puerta extrañísima. Por la puerta encontrarás los Lavabos de Chicos. Estudia el cubículo (evitando el cadáver por motivos obvios) y verás que hay una Escopeta. Recógela y sigue hasta la Sala de Profesores que tienes encima. Recoge las balas, y cuando estés a punto de salir, sonará el teléfono...

LA ESCUELA POSEÍDA
Objetos: Bebida de Salud, Cartuchos Escopeta, Llave Reserva de la Biblioteca, Caja de Balas
Después de la secuencia, sal corriendo de la Sala de Profesores y sube la escalera hasta el próximo nivel. Baja en línea recta por el vestíbulo y encontrarás una bebida de salud. Vuelve a subir y entra en el Aula (que debería estar a tu izquierda) y verás más balas. Recógelas y baja por la puerta que conecta las dos Aulas.

LA ESCUELA POSEÍDA



No importa cuántas personas te digan lo que viene aquí, siempre te pega un susto. ¿Por qué? Descúbrelo tú mismo, es más divertido así.

LA ESCUELA POSEÍDA



Después de atravesar la torre del reloj, la escuela asume una sensación más, pues, poseída. Todo se pone más oscuro y líquidos corporales gotean de los techos, y la oscuridad y maldad son la regla general. Como cualquier escuela del mundo.

Hay algunos cartuchos aquí para tu escopeta, pero nada más, recógelos y sigue por las puertas dobles que tienes delante. Sigue por este vestíbulo y gira a la derecha para entrar en el Vestuario. Síguelo hasta que veas de dónde proceden los porrazos y, después de otra secuencia, puedes recoger la Llave de Reserva de la Biblioteca. Ahora retrocede por el mismo camino hasta la escalera en la esquina superior derecha del mapa y sube al tejado.

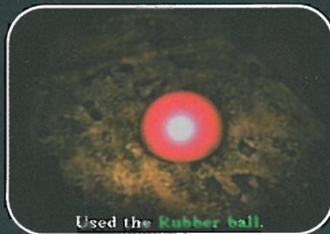
LA ESCUELA POSEÍDA (EL TEJADO)
Objetos: Ninguno
Hay una llave enganchada en la boca de alcantarilla (mira a la derecha de donde acabas de entrar, aproximadamente en el medio, y verás sangre que te da otra pista). Estúdialo, y luego vete a la parte de la izquierda y busca otro agujero. Tápalo con la Pelota de Goma, y vete otra vez a la izquierda y busca la Válvula que abre el agua. El agua arroja la llave de la alcantarilla, luego cierra el agua y baja de nuevo al Patio.

LA ESCUELA POSEÍDA (EL PATIO)
Objetos: Llave del Aula
Recoge la Llave del Aula en el rincón del extremo nordeste del Patio. Ahora vuelve a la Reserva de la Biblioteca y utiliza la llave que encontraste antes.

LA ESCUELA POSEÍDA (SEGUNDA PLANTA/SÓTANO)
Objetos: Botiquín, Cartuchos Escopeta (x2), Caja de Balas, Bebidas de Salud (x2), Vial ▶

LA ESCUELA POSEÍDA (EL TEJADO)





Uno de los primeros puzzles que encuentras, vale la pena intentarlo por tu propia cuenta antes de recurrir a la guía.

LA ESCUELA POSEÍDA (EL PATIO)

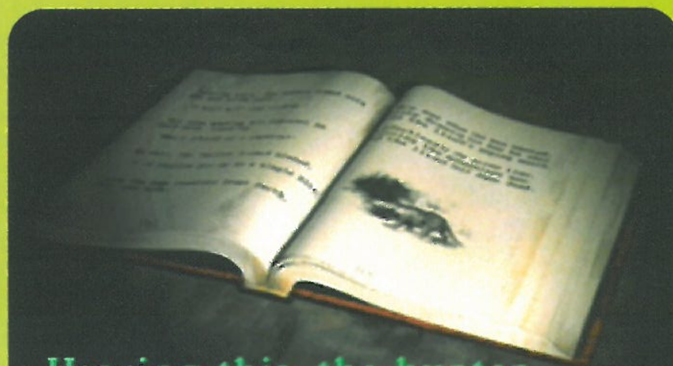


Después de resolver el puzzle del tejado, ahora vuelves al Patio a recoger los beneficios. Esta llave es la clave para llegar a la siguiente fase.

Recoge el botiquín que hay aquí y entra en la Biblioteca. Recoge las balas y lee el libro. Es una parte de un antiguo cuento de hadas y una pista muy clara para el primer jefe. Dice: «Cuando oyó aquello, el cazador armado con el arco y flecha dijo, «Yo mismo mataré al lagarto». Pero cuando se encontró con su rival, se refrenó, y se mofó de él diciendo, «¿Quién tiene miedo de un reptil?». Con esto, el lagarto siseó, «¡Te tragaré de un solo mordisco!». Y la enorme criatura le atacó, con la boca bien abierta. Esto es lo que buscaba el hombre. Sacó el arco con calma, y disparó a la boca del lagarto. Sin esfuerzo, la flecha voló, llegando a su estómago indefenso, y el lagarto cayó muerto».

Sal de la biblioteca, entra en la

LA ESCUELA POSEÍDA (SEGUNDA PLANTA/SÓTANO)



Como cuento, es poco probable que gane el Premio Planeta, pero sirve para mucho más que la obra de los Quintero... siempre que no necesites nada para aguantar una puerta.

primera Aula (con la llave del Aula) y baja a la próxima. Recoge la bebida de salud, y cuando salgas, vuelve al Vestíbulo para obtener otra. Luego, vete al sur y baja la escalera a la primera planta (si quieres, puedes pasar por la enfermería para guardar la partida) y luego baja la escalera otra vez hasta el Sótano. Primero debes entrar en el Almacén para recoger el Vial y dos cajas de cartuchos más. Ahora, bien preparado, puedes ir a la Sala de Calderas.

LA ESCUELA POSEÍDA (SALA DE CALDERAS Y JEFE)
Objetos: Ninguno

Para resolver el acertijo en la entrada de la sala de calderas gira la válvula de la izquierda una vez hacia la derecha y la de la izquierda dos veces hacia la izquierda. Ahora el pasillo se abrirá y podrás pasar por allí para enfrentarte al primer jefe.

La verdad es que es bastante fácil ganarle... si recuerdas las palabras del libro en la Biblioteca. Dispara algunos tiros a este reptil lento y empezará a sangrar. Ya has hecho la mitad de la faena. Empezará a moverse un poco más rápido. El secreto está en cargar la escopeta, apuntar con cuidado cuando se te acerque y, cuando abre la boca, da un par de pasos hacia atrás y dispara. Repite esto hasta que muera.

> «SACANDO SU ARCO CON CALMA, DISPARÓ EN LA BOCA DEL LAGARTO... EL LAGARTO CAYÓ MUERTO».

LA ESCUELA (SALA DE CALDERAS)
Objetos: Llave de K. Gordon

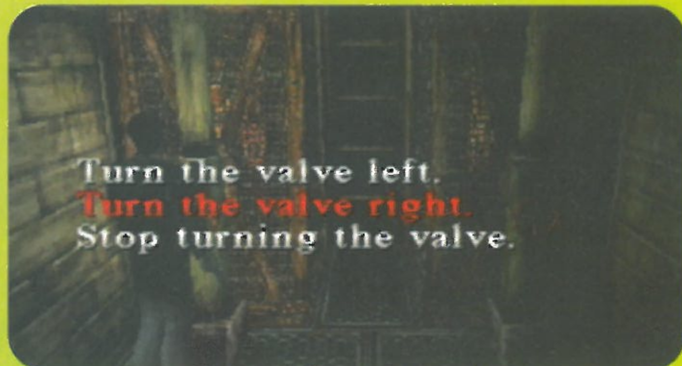
Después de derrotar al primer jefe, el juego vuelve al Silent Hill «normal». Pero sigues en el sótano, y ahora puedes hacerte con la Llave de K. Gordon que se encuentra detrás de la caldera y salir. Después de otra secuencia corta será mejor que te dirijas hacia la iglesia...

HACIA LA IGLESIA BALCÁNICA
Objetos: Cajas de Balas (x3)

Desde la escuela, sigue por la Calle Bradbury hasta que veas un callejón que sube. Sube hasta que el juego te muestre un camino a la derecha. Vete



LA ESCUELA POSEÍDA (SALA DE CALDERAS Y JEFE)





¡Izquierda, derecha, pare! Es como si estuvieras haciendo la mili. Pero tendrás que resolver este puzzle, con o sin nuestra ayuda, si quieres vaciar este pasillo para enfrentarte al lagarto que gandulea al otro lado. Deberías haber aprendido algunas estrategias de combate en el cuento que leíste en la biblioteca, ¿recuerdas?

LA IGLESIA BALCÁNICA



Incluso con trece letras, escalofriante es una palabra demasiado corta para esto. Pero hay algunos objetos de valor aquí, no te vayas sin buscarlos.

A LA IGLESIA BALCÁNICA

No es legal forzar una entrada, pero tienes una llave, y como todo el mundo está muerto, ¿quién te va a denunciar?



por el camino, y usa la Llave de K. Gordon para entrar en la casa. Hay dos cajas de balas que recoger y un punto para guardar la partida. Después de hacer todo esto, pasa por la puerta principal y vuelve a Bradbury. Sigue hasta que veas otro callejón a medio camino de la calle. Sube por allá, recoge otra caja de balas (a medio camino a mano derecha) y sigue hasta que llegues a la Calle Bloch. Tienes que ir a la iglesia.

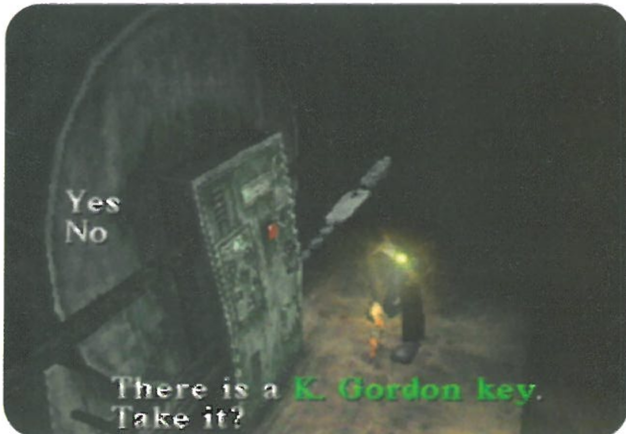
LA IGLESIA BALCÁNICA
Objetos: Llave del Puente Levadizo, Flauros, Bebida de Salud
Una vez dentro disfrutarás de una secuencia de vídeo y después debes ir al altar a recoger la Llave del Puente Levadizo y el Flauros. También hay una bebida de salud a la izquierda. Vuelve, guarda tu posición cerca de la puerta, y sal.

EL GARAJE Y MÁS ALLÁ
Objetos: Caja de Balas, Bidón de Gasolina (Sólo Next Fear)
Sigue hacia el este hasta el garaje y entra por la primera puerta abierta para hacerte con unas balas y (si estás jugando Next Fear) un Bidón de Gasolina.

Después ve hacia el sur por la Calle Ellroy hasta el final y gira a la derecha para encontrar un camión aban- ▶

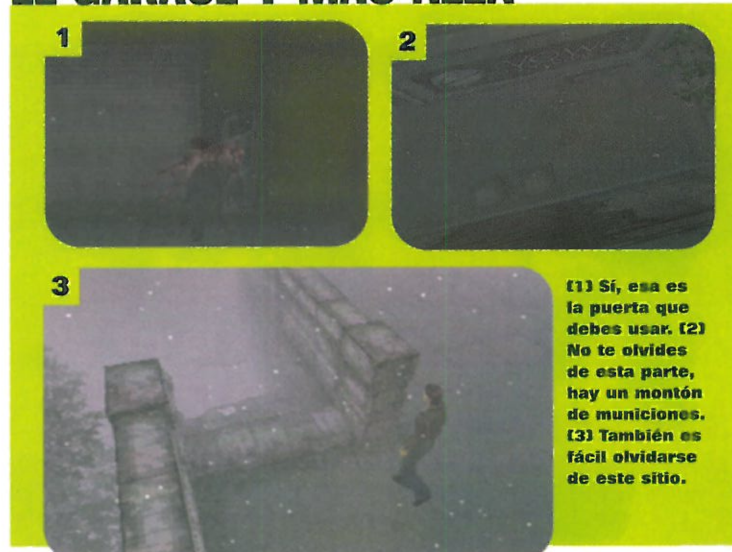


LA ESCUELA (SALA DE CALDERAS)



De nuevo en la Sala de Calderas y nuestro viejo amigo, el Interruptor Rojo. Te hará falta esta llave para entrar en la casa mencionada arriba.

EL GARAJE Y MÁS ALLÁ



(1) Sí, esa es la puerta que debes usar. (2) No te olvides de esta parte, hay un montón de municiones. (3) También es fácil olvidarse de este sitio.

donado. Regístralo para encontrar más balas y unos cartuchos para la escopeta. Ahora vuelve a subir y toma el camino del este hasta el puente.

Cuando llegues al puente quédate a la derecha y verás una escalera que va hacia abajo. Bájala para encontrar algunas cositas de interés y vuelve a Sala de Control del Puente.

SALA DE CONTROL DEL PUENTE
Objetos: Mapa, Bebida de Salud, Taladro de Piedras (Sólo Next Fear), Sierra de Cadena (Sólo Next Fear)
Entra y usa la llave del Puente Levadizo para bajar el puente que va a Silent Hill Central. Recoge el mapa y la bebida de salud, guarda el juego, y sal.

Sólo Next Fear: Hay un Taladro de Piedras en el nivel inferior... pero antes necesitarás el Bidón de Gasolina.

Sólo Next Fear: También tienes la opción ahora de volver a *Cut-Rite Chainsaws* para adquirir la Sierra de Cadena.

SILENT HILL CENTRAL
Objetos: Caja de Balas
Cruza el puente y quédate en el mismo lado que la Sala de Control donde encontrarás otra escalera (en la que hay una caja de balas) al otro extremo. Baja la Calle Crichton hasta el Hospital y entra por las dos puertas grandes.

HOSPITAL DE ALCHEMILLA
Objetos: Bebidas de Salud (x4), Botiquín, Mapas (x2), Botellas de Plástico, Líquido Desconocido, Llave del Sótano
Primero, guarda la posición. Ahora entra en la Sala de Reconocimiento para tu primer encuentro con el Doctor Kaufmann. Después, entra en la oficina y pasa a la zona de Recepción. Aquí tienes un botiquín y el mapa que te hará falta. Ahora vuelve a la Sala de Medicina (pasando por la Sala de Reconocimiento) y luego al Vestíbulo y a continuación la Oficina del Médico.

Hay un útil mapa del Sótano en la oficina del médico y luego, si pasas por la Sala de Conferencias, encontrarás la Llave del Sótano. Sal de aquí, ve al norte y busca la Cocina. Recoge la bebida de salud y estudia las Botellas de Plástico al lado del fregadero, y hay una

¡PRESENTAMOS A HARRY!
Tuyo lealmente, locamente, profundamente... pero sobre todo locamente, con una afición por los graves daños corporales. Mejor no perder tiempo con los zombies.

SALA DE CONTROL DEL PUENTE



Utiliza este panel para bajar el puente y así accederás a la siguiente sección de *Silent Hill*.

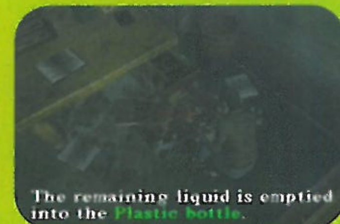
HOSPITAL DE ALCHEMILLA





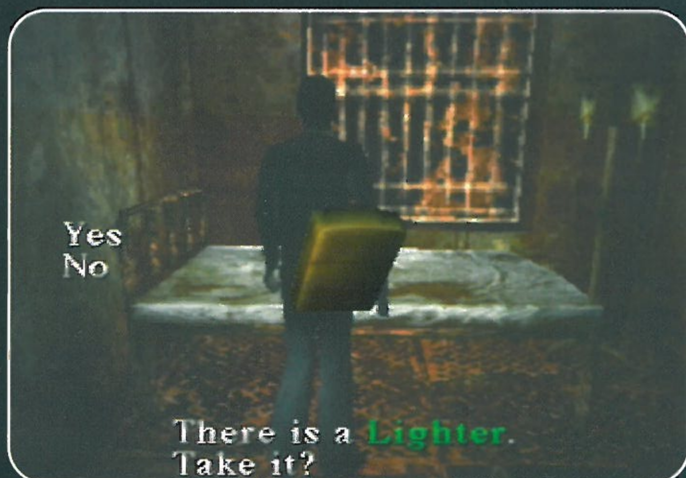






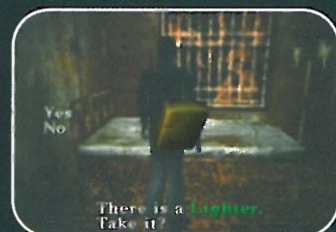
En muchos sentidos, el hospital se parece mucho a la escuela. Después de recoger el mapa verás que tienes que desplazarte de planta en planta buscando los objetos necesarios. El argumento sigue desarrollándose a la vez, con la aparición de un villano y la muerte trágica de una cara conocida... no, no, adivina TÚ.

EL HOSPITAL POSEÍDO













Como en el caso de la escuela, hay una versión «poseída» del hospital que explorar. Cuidado con TODO aquí. Hay un momento en la que tienes que pasar por una puerta, pero te quedarás atrapado, y las enfermeras zombies pueden ser bastante salvajes.

que puedes recoger. Si ahora vas a la Oficina del Médico puedes recoger un poco del Líquido derramado debajo de la mesa del escritorio. Vuelve al vestíbulo y al norte hasta la puerta de la escalera. Dirígete hacia el Sótano.

Primero ve a la Sala del Generador y enciende la luz. Sal de aquí y ahora gira por la esquina y vete a los ascensores (ahora funcionan) y sube a cada uno de los niveles, intentando abrir la puerta fuera del ascensor. Cada vez te dirá que no la puedes abrir y, después de probar la tercera puerta, el número cuatro aparecerá en el panel.

EL HOSPITAL POSEÍDO
Objetos: Cajas de Balas (x2), Vial, Platos (Reina, Gato, Sombrerero, Tortuga), Botiquín, Envase de Sangre, Bebidas de Salud (x3), Cartuchos de escopeta

En la cuarta planta encontrarás un hospital «alternativo». Entra por la puerta y se cerrará detrás de ti. No intentes abrir las otras puertas, están cerradas con llave también, pero sí que puedes ir por las puertas del fondo del vestíbulo. Baja la escalera (cuando la encuentres) y habrás vuelto a la tercera planta.

Hay un punto para guardar la partida en la Sala 302, junto con un televisor y unos cartuchos, por lo que éste debe ser tu primer destino. Después, entra en que lo es. Sube a la puerta de arriba (la del ascensor) y ábrela –ahora te resultará mucho más fácil trasladarte por el juego. Ahora bajas de nuevo. En los Lavabos de los Chicos hay otro plato, el Plato de Tortuga, y luego gira por la esquina y baja la escalera hasta la segunda planta.

LEE LA POESIA ALEGRE EN LA PARED PARA UNA PISTA CRÍPTICA DE CÓMO COLOCAR LOS PLATOS

la Sala 304, recoge la bebida de salud y estudia el plato en la pared –volveremos aquí más adelante.

Ahora ve al Almacén para hacerte con el Envase de Sangre, un botiquín y una caja de balas. Arriba y a la derecha se halla la Salla 306 con un Plato de Gato. No suena muy útil pero sí

Entra primero en la sala más cercana, la 201, y recoge el mechero de la cama. Ahora sube el vestíbulo y entra en la Sala 204. Usa el Envase de Sangre contra la criatura y luego, mientras esté distraída, agarra el Plato del Sombrerero de la Pared. Ahora puedes bajar a la primera planta en busca del último plato.

Ve directamente a la Oficina del director para el Plato de Reina y un punto de guardar la partida. Mientras vuelvas, pasa por la Cocina (para una bebida de salud) y la Oficina (para una caja de balas) y vuelve a subir a la Segunda Planta y vete al Centro de Enfermeras. Lee la poesía alegre de la pared para una pista críptica de cómo debes colocar los platos para abrir la puerta:

Nubes flotando por encima de una colina,
Cielo en un día soleado,
Clementinas amargas,
Trébol de cuatro hojas de suerte,
Violetas en el jardín,
Dientes de león en un sendero,
Tiempo inevitable de dormir,
Líquido derramado por una muñeca cortada.

Si no tienes ganas de molestarte con ello, empieza en el punto superior de la derecha y en el sentido de las agujas del reloj deben ser Azul, Verde, Amarillo y luego Rojo.

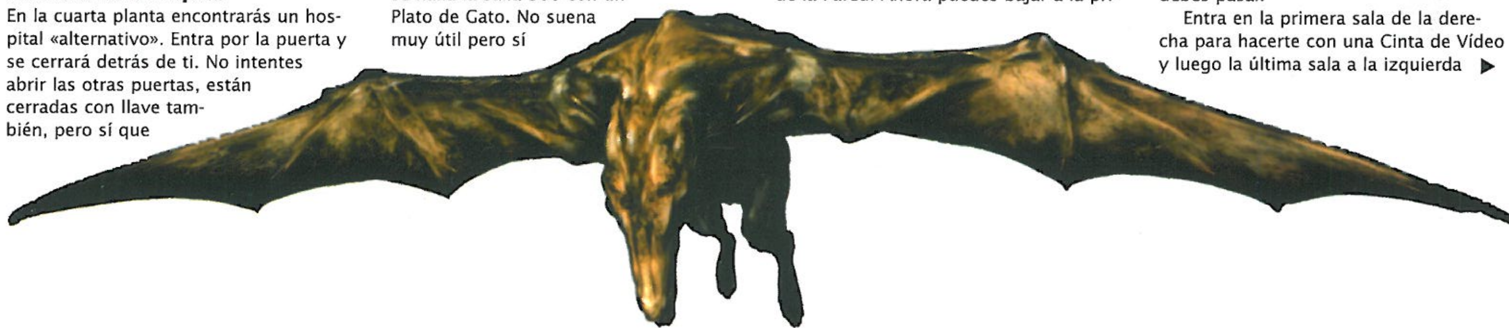
EL HOSPITAL POSEÍDO (CONT.)
Objetos: Alcohol Desinfectante, Botiquín, Cartuchos Escopeta (x2), Cinta de Vídeo, Martillo, Llave de la Sala de Reconocimiento, Caja de Balas, Llave del Almacén del Sótano del Hospital

Ahora entra en la Sala de Operaciones (tienes que pasar por la Sala de Preparación de Operaciones). Recoge la Llave del Almacén del Sótano y desde aquí vuelve por el vestíbulo hasta la Unidad de Vigilancia Intensiva. Agarra la botella de Alcohol Desinfectante y visita la Sala 206 para hacerte con un botiquín.

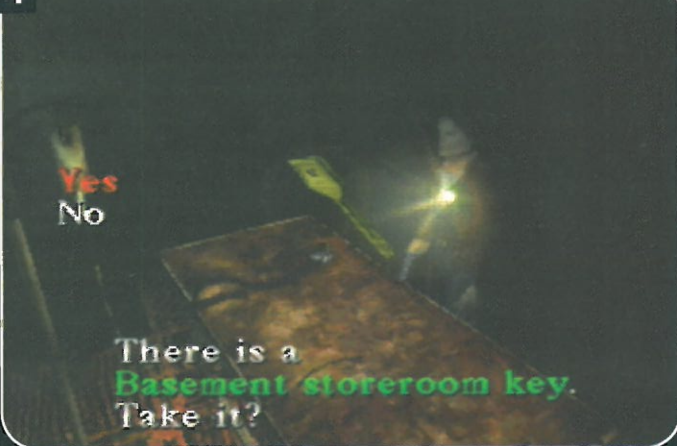
Toma el ascensor hasta el Sótano, y primero entra en el Depósito de Cadáveres para recoger la Ampolla y la bebida de salud. Después, vete a la sala del generador a por el Martillo y luego vete al Almacén. Aquí tienes algunas municiones y un armario que parece que no hace mucho tiempo ha sido desplazado. A un lado debes pulsar X para desplazarlo de nuevo y descubrirás un camino secreto.

Para matar las viñas en la parrilla de la siguiente sala, echa el Alcohol Desinfectante por encima de ellas y enciéndelo con el mechero. Con esto cumplido baja la escalera y pasa por la puerta. Luego, a medio camino en la pared de la izquierda, hay otra puerta por la que debes pasar.

Entra en la primera sala de la derecha para hacerte con una Cinta de Vídeo y luego la última sala a la izquierda ▶



EL HOSPITAL POSEÍDO (CONT.)















[1] Venga, quieres hacerlo. [2] Y esto también. Útil para trinchar a la gente y cosas así. [3] Las marcas en el suelo lo revelan. [4] Un poco de jardinería. [5] Por emocionado que estés por haber encontrado una cinta de vídeo, no contiene gran cosa... [6] ...como demuestra esta imagen. [7] Buena imitación de una enfermera, Boby.

de este vestíbulo para la llave de la Sala de Reconocimiento. Luego da marcha atrás hasta la Sala 302 (en la tercera planta) para ver la Cinta. Usa tu nueva llave para entrar en la Sala de reconocimiento en la primera planta y te desmayarás. No está tan mal, cuando te despiertes estarás de nuevo en el hospital «normal».

HACIA LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES
Objetos: Llave de la Tienda de Antigüedades, Hacha
Recoge la Llave de la tienda de Antigüedades que dejó Dahlia y luego sal del hospital, ve hacia la esquina superior derecha del mapa y la Tienda de Antigüedades. Cuando estés allí, baja por la escalera hasta la puerta principal. Usa la Llave y, como en el hospital, hay un armario aquí que se puede desplazar para destapar otro pasillo secreto. Cuando lo haces, hay otra secuencia de vídeo, y sigues el pasillo hasta que llegues a una pequeña Capilla.

Aparte del Hacha, no hay mucho aquí, agárralo, y después de otra secuencia, te encontrarás en el hospital de nuevo, y volverás a desmayarte. De nuevo en la realidad «alternativa» verás que has regresado a la Capilla.

HACIA LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES







[1] Cuidado, es fácil olvidarse de esta puerta. [2] Aparta el armario para descubrir... [3] ...esta capilla pequeñita.



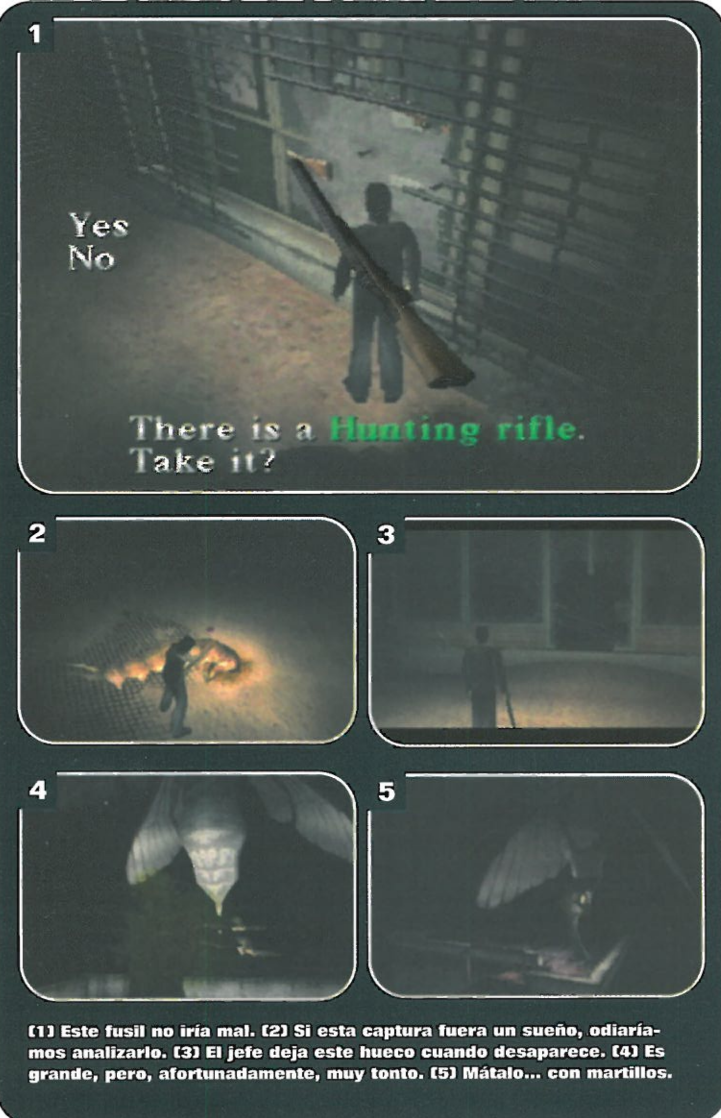
EL PUEBLO POSEÍDO Y JEFE
Objetos: Botiquín, Cajas de Cartuchos de escopeta (x2)
Sal de la Capilla y Tienda de Antigüedades y baja andando por la Calle Simmons por el lado izquierdo hasta que el juego te indique que hay un agujero en la valla de cadenas. Atraviésalo, sube la escalera mecánica y la única puerta de aquí se encuentra a tu izquierda. Hay un par de cartuchos para tu escopeta y un botiquín. Ahora lárgate de aquí y baja el pasillo al lado de esta puerta para enfrentarte al siguiente jefe.

Antes de comenzar el ataque recoge el Fusil de Caza apoyado contra la pared y cárgalo. El gusano suele aparecer detrás de ti, entonces espera hasta que llegue a la superficie y gírate corriendo y dispárale cuando te pasa. Después de unos cuántos tiros se hace un ovillo y se escapa por la pared –pero reaparecerá en otra batalla más tarde.

Sal por el agujero que hizo el gusano y regresa al Hospital (sigue la ruta del sur hasta Sagan, oeste hasta Crichton y sur hasta Hospital... es la única). Ve a la Sala de Reconocimiento para otra conversación con Lisa. Después, abandona el Hospital y tendrás que subir al terrado que tienes enfrente para luchar con el siguiente jefe.

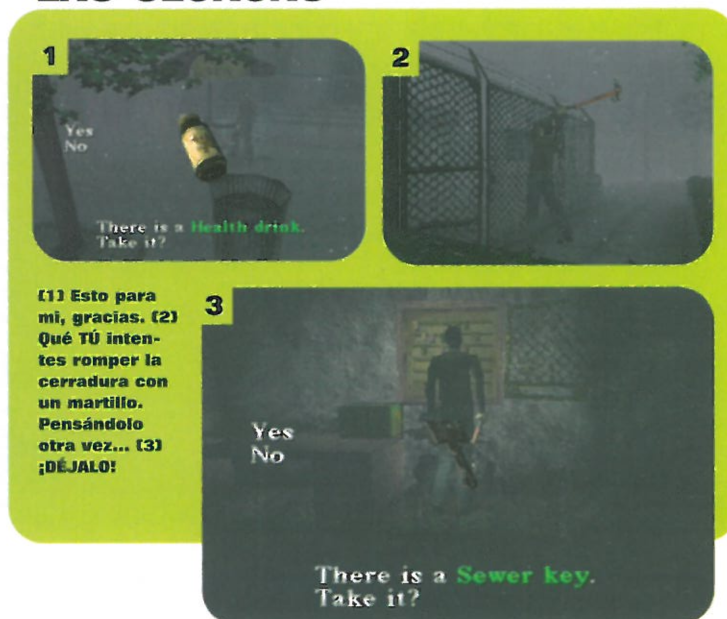
No es mucho más que una versión del gusano que acabas de asustar en forma de mariposa nocturna, y es tan fácil que da pena. Dispárale desde una distancia segura y no tardarás nada en vencerle.

EL PUEBLO POSEÍDO Y JEFE



[1] Este fusil no iría mal. [2] Si esta captura fuera un sueño, odiaríamos analizarlo. [3] El jefe deja este hueco cuando desaparece. [4] Es grande, pero, afortunadamente, muy tonto. [5] Mátalo... con martillos.

LAS CLOACAS



[1] Esto para mí, gracias. [2] Qué TÚ intentes romper la cerradura con un martillo. Pensándolo otra vez... [3] ¡DÉJALO!

Gira a la izquierda aquí y a la derecha en la siguiente intersección. Después de un rato descubrirás una sala útil con tres puertas y, más importante, la Llave de las Cloacas y un Mapa. Registra la zona superior de las Cloacas para más municiones y luego vete hacia el sur hasta la primera sala grande que encuentres.

Hay una puerta cerrada al otro lado de esta sala, pero tú tienes la Llave, y puedes bajar y luego girar como indica el Mapa y verás la escalera que te llevará al nivel superior de las Cloacas.

Súbela, luego al sur, luego al este siguiendo un pasillo largo. Al cabo de un rato llegarás a una sala con una bebida de salud y unas balas. Ahora sigue los túneles hacia el sur y luego oeste. Si lo haces bien, llegarás a un pasillo sin salida salpicado de sangre. Si estudias el agua aquí encontrarás la llave para salir de las Cloacas. También llamarás la atención de varios monstruos, entonces lárgate hacia el este, abre la puerta (sé rápido, no son nada lentos) y sube para salir de las Cloacas.

SI HAS ENCONTRADO EL CAMINO LLEGARÁS A UN PASILLO SIN SALIDA Y SANGRE POR TODAS PARTES.

LAS CLOACAS
Objetos: Cajas de Balas (x5), Llaves de las Cloacas (x2), Mapa de las Cloacas, Botiquín, Bebidas de salud (x4), Cartuchos de escopeta (x3), Cartuchos de fusil

Ya que tienes que bajar por allí, vale la pena pasar por el Hospital para guardar la partida antes de seguir hasta el bar en la esquina de Simmons y Koontz para tomar una bebida de salud. Ahora sube Simmons y luego la Calle Sagan hasta que llegues a una Comisaria. Adentro vas a encontrar cantidad de municiones y luego puedes volver por medio del puente hasta la Vieja Silent Hill -pero antes deberías buscar una bebida de salud en el barril al lado derecho del puente.

De nuevo, te encontrarás delante de la Escuela, entonces vete a la puerta de cadenas y rompe la cerradura con el Martillo. Baja a las Cloacas y sigue caminando hasta que estés en la primera sala.



ZONA TURÍSTICA









[1] La única fuente de información que necesitas es este mapa. [2] Y es verdad. [3] Y a nadie le gustaba más que a Norman. [4] Estás avisado que si vas por aquí hay... bueno, y... y no olvides...



SE VENDE: Casa de campo con tres habitaciones y jardín grande, baño en la planta baja y la condenación eterna a todos los que entran. Por precio de un alma.

LA ZONA TURÍSTICA

Objetos: Mapa de la Zona Turística, Cartuchos de escopeta, Llave de la Moto, Imán, Caja de Balas, Cartuchos de fusil (x3), Botiquín, Llave de Kaufmann, Recibo, Bebidas de Salud (x6), Llave de la Caja Fuerte

Nota: Si quieres un final malo, no toques la moto. Igual suena raro, pero todo se aclarará cuando llegues al final del juego.

Hay un edificio viejo a la izquierda que contiene municiones y un botiquín, entonces recógelos y luego toma el Mapa de la Zona Turística del tablero justo al sur. Ahora entra en *Annie's Bar* y, después de una escena con el Doctor Kaufmann, recoge el Recibo y la Llave del lugar donde estaba sentado. Guarda la posición aquí, recoge un par de bebidas de salud (están en el rincón del bar opuesto al punto de guardar la partida) y vete al *Indian Runner*.

El Recibo que acabas de obtener te da el código para la puerta del *Indian Runner* (antes tendrás que estudiarlo) entonces entra y recoge la Bebida de Salud y los Cartuchos para tu Fusil. Estudia la nota en la pared para el código de *Norman's Inn* –donde Kaufmann se aloja. Después de salir del *Indian Runner* vete al *Haerbey Inn* al sur.

Entra por la primera puerta que ves (hay un teclado numérico), agarra el Imán del sofá y métete por la puerta abierta de esta sala. Guarda la posición aquí y la siguiente puerta te llevará fuera.

Ahora tienes que ir a la Sala Tres y, una vez allí, recoge la Bebida de Salud y desplaza el cofre grande de aquí. Usa el Imán para recoger la Llave de la Moto.

Regresa por el mismo camino, y cuando llegas a la entrada de la taberna, pasa por la única puerta que aún no has utilizado para entrar en el Garaje. Busca los Cartuchos para la Escopeta y la Bebida de Salud y usa la Llave de la Moto para descubrir un Frasquito Pequeño de Vidrio.

Después de la siguiente secuencia, sal de la taberna y corre por la Calle Sandford, siempre a la izquierda –el lado del lago. Al otro lado de la intersección con la Calle Bachman hay otra escalera derrumbada y está aquí donde encontrarás unos Cartuchos para el Fusil y una Bebida de Salud. Recoge todo y sigue adelante para trasladarte a la versión «poseída» de la Zona.

LA ZONA TURÍSTICA POSEÍDA

Objetos: Cartuchos de fusil, Caja de Balas, Botiquín, Cartuchos de escopeta, Bebidas de Salud (x2)

Hay un pequeño callejón justo al noroeste del puente. Allí

LA ZONA TURÍSTICA POSEÍDA







[1] Hay un par de lugares difíciles de encontrar, entonces sigue el mapa con atención. [2] Hay cantidad de secuencias en este barco, y vale la pena seguirlas atentamente. [3] Hay otro encima del faro, pero poca cosa más.



encontrarás otra Bebida de salud y una Caja de Cartuchos para la Escopeta. Si te vas hacia el Faro verás un barco. Sube a bordo para un encuentro con Cybil, unos Cartuchos para el Fusil, una Bebida de Salud, una Caja de Balas y un punto para guardar la partida.

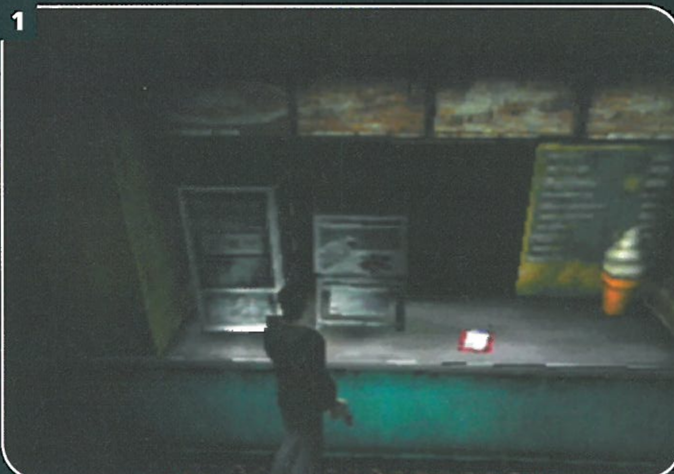
Ahora debes ir al Faro (por uno de los caminos encontrarás un botiquín) y sube la escalera corriendo para un encuentro con Alessa.

Cuando salgas del faro, el juego te hará volver al barco. Guarda la posición y regresa a la Calle Sandford. Hay una puerta abierta (un cuadrado de color rosa en el Mapa) por la que puedes pasar y más Cloacas a las que puedes bajar.

EL PARQUE DE ATRACCIONES
Objetos: Bebida de Salud (x2), Caja de Balas, Mapa

Esto es fácil. Recoge el Mapa en la entrada de las Cloacas y sigue por allí hasta que llegues a la esquina inferior de la izquierda. Aquí verás una Caja de Balas y una Bebida de Salud –también, si regresas un par de nichos por la izquierda, encontrarás otra Bebida de Salud.

EL PARQUE DE ATRACCIONES







[1] Primero, encuentra este punto para guardar la partida, y úsalo. Te hará falta. [2] ¡Oh, no! No nos gusta esta parte. ¿No podemos pasar a otra? [3] Hay una manera fácil de acabar con Cybil. Sigue leyendo.

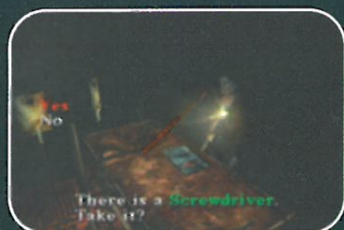
Ahora lárgate hacia el Parque de Atracciones.

Llega al Parque y, si pasas corriendo por la izquierda de la primera atracción localizarás una heladería con un punto para guardar la partida. Ahora vuelve por el otro camino en busca del tiovivo. Entra para encontrarte con Cybil, pero esta vez se ha convertido en zombie y es la próxima jefa del juego.

Lo que debes hacer es esperar hasta que esté a punto de disparar- ▶

NINGUNA PARTE

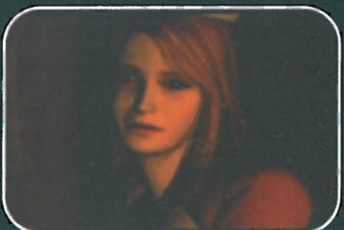








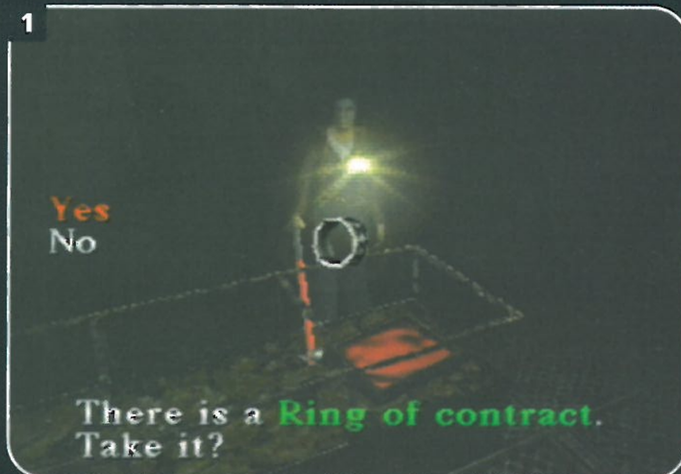






Casi has llegado al final, y Ninguna Parte es una de las secciones más difíciles del juego. Abundan los puzzles y sólo los más listos sobrevivirán. Sigue la guía con atención (si te quedas en apuros) y podrás seguir adelante.

NINGUNA PARTE (PLANTAS DOS Y TRES)











[1] Más útil de lo que parece. [2] Ah, necesitarás esto. [3] Es verdad, también. Pero antes, apaga el generador en el sótano. [4] Usa la cámara aquí para obtener los códigos de las dos puertas laterales. [5] No, no hay pájaros, pero sí que hay una llave para la última sección del juego.

te, luego pulsa correr y paso hacia un lado a la vez. Si te mantienes cerca de ella se agotarán sus balas y podrás abrir fuego con tu fusil. Es triste y cruel, pero la vida es así.

Nota: Si deseas un final del juego «Bueno+», no mates a Cybil con el fusil, sino usa la Botella de Líquido que encontraste en el Hospital después de la secuencia de vídeo.

NINGUNA PARTE
Objetos: Botiquín, Caja de Balas, Cartuchos de Escopeta, Alicates, Destornillador, Piedra de Tiempo, Llave Ophiel, Llave Hagith, Amuleto de Solomon

Te despertarás de nuevo en el Hospital con Lisa. Después de una charla, déjala y toma el ascensor. Cuando salgas, sigue el pasillo hasta que llegues a la última puerta a la derecha, por la que puedes bajar al Sótano. Estás en otra Aula (qué raro) pero no hay nada aquí y debes seguir por la puerta del fondo para entrar en una sala con los Alicates y un Destornillador. Ahora regresa a la Primera Planta.

Vuelve a la sala a la izquierda del ascensor y recoge la Llave de Ophiel usando los Alicates en el grifo. Toma la llave de la puerta al lado del sótano y úsala allí. Pasa por esta y entra por la segunda puerta a la izquierda en este vestíbulo nuevo. Hay un puzzle sencillo aquí (bueno, sencillo si sabes la respuesta). Para ahorrar un poco de tiempo, pulsa seis en el teclado de Sagitario, cuatro en él de Tauro y ocho para Géminis –corresponde al número de miembros que tienen. Por tus molestias, recibirás la Piedra del Tiempo.

Ahora pasa la primera puerta que utilizaste y baja al final del pasillo. Hay otra puerta con código aquí, y el código es ALERT (son las primeras letras de los nombres en la lista del Segador de la Muerte... cuando los colocas en orden numérico. Por esta puerta llegas a la segunda sala y puedes recoger el Amuleto de Solomon. Luego regresa, con un triste reencuentro con Lisa, y el vestíbulo que viste al principio. Cara al ascensor, da una vuelta de 180º y entra en la sala de aquí. Usa la Piedra del Tiempo en el reloj y ganarás la Llave de Hagith, ahora recoge los cartuchos para la escopeta, el botiquín y, si quieres, también puedes guardar la posición. Deja este lugar y camina hasta el fondo del vestíbulo y aquí puedes usar la Llave de Hagith. Cuando puedas, sube el ascensor hasta la Segunda Planta.

NINGUNA PARTE (PLANTAS DOS Y TRES)
Objetos: Cartuchos de Fusil, Anillo de Contacto, Caja de Balas, Cresta de Mercurio, Llave de la Jaula de Pájaros, Cámara, Llave de Phaleg, Bebida de Salud

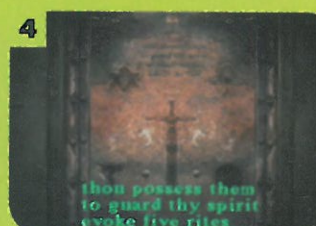
Sal de ascensor y vete a la tercera puerta a la izquierda. Aquí recoge la Cresta de Mercurio, los Cartuchos para el Fusil y el Anillo de Contacto. Ahora pasa por la puerta al otro extremo de la sala y verás otra. Encuentra el Centro de Enfermeras y recoge la Cámara y la Caja de Balas. Ahora rondea todo y entra por

EL CAPÍTULO FINAL









[1] ?????????? [2] Lo haríamos, pero son mucho más útiles que parecen. [3] Necesitarás esto para la última puerta del juego y por una casualidad misteriosa... [4] ...aquí está. Abandonad toda esperanza, quienes entráis.

JEFA DEL FINAL MALO (ALESSA)



De los dos jefes es sin duda alguna la más fácil. Por supuesto, disparar a una ángel no te ganará la admiración del Señor de Arriba, pero ¿a quién le importa? Es divertido.

JEFE DEL FINAL BUENO (SAMAEL)



Esto es más difícil. No te hacen falta muchas municiones, pero necesitarás unas cuántas Bebidas de Salud y Botiquines, ten esto en cuenta cuando te acerques al final.



la última puerta a la izquierda. Destornilla la placa en la pared del fondo para descubrir la Llave de Aratron –aún no la puedes tocar porque está electrificada. Es importante que ahora uses la Puerta Warp para volver a la Primera Puerta –es la última puerta del mismo lado por lo que acabas de entrar. Si no vas por esta puerta ahora, estará cerrada más tarde y te quedarás atrapado.

Toma el ascensor hasta la Tercera Planta y, con la cámara, saca fotos de los cuadros para revelar los símbolos para las cerraduras en las dos puertas.

Abre las dos puertas y recoge la bebida de salud de una de las salas y la Llave de la Jaula de Pájaros de la otra. Ahora tienes que volver a la Primera Planta. Ve a la sala a la izquierda del otro ascensor a recoger la Llave Phaleg de la Jaula de Pájaros y sigue por la puerta Phaleg –después de guardar tu juego en la puerta que tienes a la izquierda.

EL ÚLTIMO CAPÍTULO
Objetos: Caja de Balas, Llave de Bethor, Ankh, Llave de Aratron, Daga de Melchior, Bebida de salud, Disco de Ouroboros
Entra en la primera sala a la derecha y recoge la Daga de Melchior del armario que tienes enfrente –asegúrate de usar el Anillo de Contacto en la cadena antes. Sal y ve a la siguiente sala de este lado a por una Caja de Balas, una Bebida de Salud y, después de estudiar la bolsa de Caramelos de Goma, la Llave de Bethor. Ahora puedes pasar por la otra puerta en esta sala y poner el Vídeo si quieres, pero no esperes demasiado.

Vuelve al Vestíbulo y entra en la sala que tienes enfrente. Hay grafiti escrito desde el suelo al techo, y si exploras un poco, encontrarás el Ankh encima de mesa. Regresa hacia la sala que está a tu derecha y verás un Generador. Apágalo y puedes ir a buscar la Llave de Aratron del cajón electrificado (por medio de la Puerta Warp, porque los ascensores ya no funcionan).

Vuelve por la puerta Phaleg y baja a la última sala a la derecha. Recoge el Disco de Ouroboros y sigue hacia la última sala de este vestíbulo. Pon los cinco artefactos (Ankh, Amuleto de Solomon, Cresta de Mercurio, Daga de Melchior y Disco de Ouroboros) en la última puerta y baja la escalera que aparece.

JEFE FINAL
Objetos: Ninguno
Vale, pues ya estamos aquí. Según tu plan de juego disfrutarás de una larga y variada secuencia y luego te toca uno de los dos jefes.

JEFA DEL FINAL MALO (ALESSA)
Es demasiado fácil. Usa tu fusil y esquiva los relámpagos que dispara. En los niveles más difíciles es bastante más complicado pero toma un poco de salud cada vez que te pilla y acércate a ella caminando, sin dejar de disparar.

JEFE DEL FINAL BUENO (SAMAEL)
No resulta mucho más difícil. Si tienes la salud suficiente emplea la misma táctica que para Alessa. En caso contrario, no dejes de moverte (no puedes evitar que algún que otro rayo te alcance, pero con menor frecuencia) y acércate cuando para brevemente.



DRI





VER

Hay mucho más en *Driver* que el modo Clandestino. Los Juegos de Conducción son muy divertidos y vale la pena explorarlos. Permite que te presentemos un análisis de los seis subjuegos para tu atenta lectura. Además, para los principiantes, una exploración a fondo del examen de aparcamiento.

Tanner no lo tiene fácil. El jefe quiere resultados y los quiere ya. En cuanto a los otros colegas del poli clandestino, bueno, quieren que haga todo tipo de cosas. Será mejor que estés cómodo en tu asiento, porque vas a pasar mucho tiempo sentado en él mientras se desarrollan sus aventuras.

En resumidas cuentas, *Driver* es uno de los juegos de 1999. Más que un mero juego de conducción, te agarra de las anchas solapas de tu ajada chaqueta de cuero y se niega a soltarte. El juego principal, Clandestino, es enorme, pero también es algo al que te apetecerá volver una y otra vez. E incluso los juegos más corrientes de coches lo tendrán difícil para igualar el placer total de conducción que se ofrece aquí.

Pero no es fácil vivir al margen de la ley. Sólo congraciarse con los criminales del hampa no es ningún chollo porque quieren que les demuestres tus habilidades. Así que lee, aprende a fondo y luego niega todo conocimiento de nuestra explicación del examen. Luego, presume en los Juegos de Conducción. Así de simple. ▶

LA OPINIÓN DE PSMag

«Paséate por las calles americanas de los setenta en un coche del tamaño de un autobús. Driver es *GTA* en 3-D... Pero aún mejor.»

«Esto es un paseo en coche por auténticos escenarios urbanos con tu PlayStation. Hay semáforos, atascos y la vigilancia de patrullas de policía. Aparca el coche y verás como los peatones y otros coches que exploran la ciudad paran en los semáforos y se portan con la misma monotonía que en la vida real.»

VEREDICTO
Edición Oficial Española PlayStation Magazine
9
SOBRE 10

JUEGO UNO: PERSECUCIÓN

«ESTAMOS SIGUIENDO UN CADILLAC DEL AÑO 1973...»
[1] Haz lo que dice. [2] No le pierdas de vista. [3] Hay que ser hábil con el freno de mano para tener éxito. [4] Casi has llegado... [5] ¡Se escapa!

APROBAR EL EXAMEN
Aprobar el primer examen de aparcamiento para entrar en el juego puede resultar frustrante porque sólo tienes un minuto para superar nueve pruebas. Además, sólo puedes chocar con cosas (excepto coches, paredes, columnas) cuatro veces antes de que el jefe de la panda que te está calando te pida con toda educación que «te pierdas de vista». Lo bueno es que no estás obligado a hacer las pruebas por orden, así que hay una manera segura de hacerlas todas en un tiempo muy reducido.

EXAMEN DE APARCAMIENTO

COLUMNAS
COCHES
PRUEBAS

Pruebas 1–4
Siempre debes empezar acelerando con el botón Círculo. Así alcanzas la máxima velocidad de inmediato y Burnout será la primera cosa marcada (PUNTO 1). Sigue bajando recto por el centro del aparcamiento a todo gas, y pisa el freno cuando estés tan cerca de la pared como te atrevas. Ahora deberías ver que tienes las pruebas de Velocidad y Frenar marcadas (PUNTOS 2 y 3). Luego ve hacia la derecha y rodea la columna exterior (entre ellas y la pared exterior) y haz una vuelta completa (PUNTO 4). Ya tienes la Vuelta superada.

Prueba 5
El Eslálom debería ser la próxima. Dirígete a la línea de columnas a tu izquierda. Serpentea por entre ellas, gira y vuelve a hacer lo mismo en la otra dirección (PUNTO 5). No intentes hacerlo demasiado rápido o perderás todas tus vidas en esta parte. Sé astuto con los frenos y ve con precaución, dando gas sólo cuando rodeas las columnas.

Puntos 6–8
Ahora toca lucirse para superar las cuatro últimas pruebas. Ve hacia la columna en la esquina superior al otro lado de donde acabaste el eslálom, y a medio camino gira el coche a la derecha (pulsa y mantén la dirección) y mientras esté girando, usa Triángulo para poner el freno de mano. Darás una vuelta de 180º, y acabarás mirando en la dirección de donde viniste, y así has pasado la prueba de Freno de Mano (PUNTOS 6 y 7). Ahora ve hacia el centro del aparcamiento para dar una vuelta de 360º (PUNTO 8). Hay dos maneras de hacerlo, la segura y la presumida. La manera segura consta en poner el retén derecho y presionar Acelerar. Tendrás que dar dos vueltas porque la primera no es un círculo completo. La otra manera consiste en mantener Círculo presionado y el retén derecho completo. Harás otro Burnout, pero cuidado, es fácil perder el control.

ESTE ES UNA VERDADERA PRUEBA DE LA CONDUCCIÓN A TOPE. SÉ RÁPIDO Y AGRESIVO PARA GANAR.

Punto 9
La última prueba es la vuelta de 180º hacia atrás. Tras tu primera vuelta completa ve por el centro otra vez, pero dale al freno antes de chocar contra la pared cuando el coche esté bien colocado en paralelo a las columnas, así tienes suficiente espacio para dar marcha atrás. Pon marcha atrás y alcanza la velocidad máxima, luego reduce del todo (en la dirección que quieras) y a la vez suelta gas (PUNTO 9). No uses los frenos o no darás una vuelta satisfactoria. Enhorabuena, has aprobado el examen.

JUEGO UNO: PURSUIT
Golpea el coche que sigues cinco o seis veces (o lánzate violentamente contra él dos o tres veces para ganar tiempo) y ya está. Básico pero divertido, este nivel no sirve más que para subir la adrenalina. Pasa del mapa, y concéntrate en el vehículo. No le pierdas de la vista porque el objetivo puede alcanzar una posición que, a pesar de ser lo bastante cerca como para aparecer en el mapa, está tan lejos que nunca le alcanzarás.

El conductor del coche que sigues es muy tramposo y puede disimular acciones y dar giros tan cerrados que te de-

JUEGO DOS: GETAWAY

















VIGILA A TU ESPALDA
[1] Del dicho al hecho hay gran techo. [2] Cuidado con la pintura. [3] Písalo al fondo. [4] Una recta despejada. [5] Cuidado con las curvas abruptas. [6] A través del aparcamiento. [7] ¡Ay! [8] Si sigues nuestras instrucciones, superar San Francisco estará chupado.

jarán frito. Usa el freno de mano en los giros (lee la sección de Getaway para algunos consejos), siempre debes estar preparado para estas maniobras. Si te resulta difícil, usa tu pulgar derecho para operar el botón de aceleración (X) y el índice derecho para pulsar Triángulo, el freno de mano. El cambio entre gas, freno de mano y de nuevo gas es así muy rápido, y cuando intentas perder o alcanzar a alguien resulta muy útil al girar. Puedes usar esta técnica en todos los juegos de conducción y también en el juego principal.

En este juego, recuerda que el coche que sigues no siempre va por la misma ruta. Es una buena prueba de tu habilidad al volante, y tienes que ser rápido y agresivo si quieres acabar ganando.

Otras cosas que puedes probar:

- Serpentea (no te tuerzas) un poco en las secciones largas y rectas y los policías no podrán adivinar en qué dirección girarás en la próxima intersección.
- Empieza con la aceleración normal porque es difícil controlar un coche que va a todo gas cuando choca contra algo o algo le toca.
- No vayas hacia las esquinas del mapa, quédate en la zona central o donde haya muchas calles en las que puedas perder a tu perseguidor.
- Sé atrevido y pasa por en medio de dos coches en dirección contraria, o conduce por el otro extremo de una curva cuando se acerque un coche, esperando que tu perseguidor sufra un encontronazo. Pero nunca intentes un viraje en U, te pillarán.
- Ah, y en San Francisco tienes una manera de perder a tu perseguidor segura al 99%. Empieza recto, toma la segunda a la derecha y luego a la izquierda cuando llegues al final de los edificios y empieza la verja verde. Gira a la derecha por entre las dos zonas de hierba y te encontrarás en un aparcamiento subterráneo. Crúzalo y gira inmediatamente a la derecha cuando salgas de allí. Toma la primera a la izquierda y pisa al fondo por ese estrecho paso. Listo.

SÉ ATREVIDO Y MÉTETE POR EN MEDIO DE COCHES QUE VIENEN EN DIRECCIÓN CONTRARIA.

JUEGO DOS: GETAWAY

Totalmente el contrario de Pursuit, y por lo tanto incluso más divertido. Para evadir a tu perseguidor tendrás que efectuar algunas de tus maniobras más espectaculares y emplear las facetas más astutas de tu conducción. Es imposible ganar sólo con velocidad, si vas a toda pastilla éste no se aplastará contra un farol. Tu perseguidor esta loco por alcanzarte y, aunque no tan imperdonable y desgraciado como sus colegas en los niveles de Survival, sí que tendrás que sacar lo mejor de tus habilidades si le quieres vencer.

Usa el freno de mano para girar muy tarde y complicar la vida de los polis. Sólo tienes que dirigir el coche un poquito hacia una esquina, sin bajar la velocidad, y cuando estás apuntado hacia la curva, suelta el gas de inmediato, dale al freno de mano y vuelve a pisar el gas antes de que empieces a deslizar. Como una buena indicación de cuándo deberías efectuar la maniobra, imagínate que cuando tu coche va en línea directa está apuntando hacia las doce.

JUEGO TRES: CROSS TOWN CHECKPOINT

No hay límite de tiempo en este nivel, y para lograr unos tiempos sobresalientes no importa si haces algunas vueltas poco impresionantes mientras vas acostumbrándote a los recorridos. Este nivel es la mejor prueba de tu destreza al volante en todo el juego. Debes estar al corriente del mapa, reaccionar a los cambios de acción en las carreteras y encima, tener reflejos asombrosos. En los niveles posteriores el mapa (obviamente) te dirigirá hacia zonas cercanas a los puntos de control, pero tendrás que registrar la zona en sí en la pantalla. Justo después de empezar, tiras a la izquierda, en un pequeño patio, pero si utilizas el mapa tendrás que dar una vuelta entera al patio y volver a



DRIVER 

entrar. Tienes que estar atento.

Cuando hayas aprendido las rutas, da vueltas de 180º cuando el próximo punto esté en la dirección en la que acabas de venir. Recuerda que te hará falta mucha precisión con tu manera de recoger las banderas rojas. Tienes que pasar por encima de la sombra debajo de cada una y no es cuestión de tirarte en su dirección.

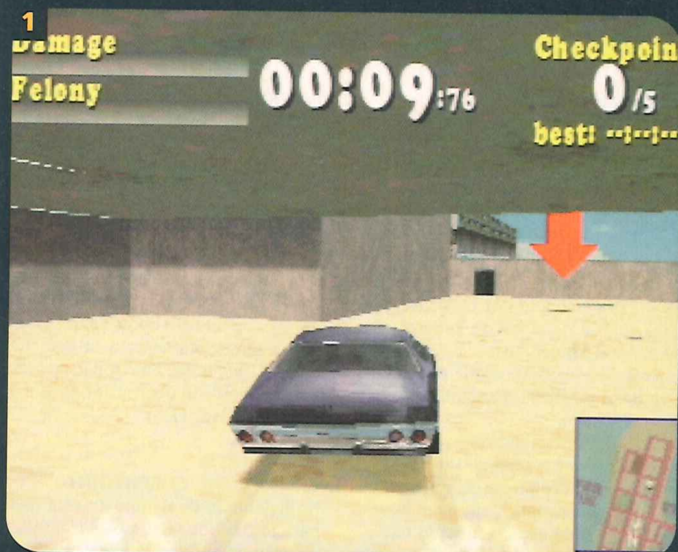
JUEGO CUATRO: TRAILBLAZER
Este nivel de *Driver* es una buena prueba de tus reacciones al volante. Te hará falta rapidez, precisión y mucha astucia para recoger las cien banderas que proporcionan tiempo extra mientras te orientes por las ciudades. No dispones de mucho tiempo, por lo que si pierdes sólo algunos segundos es muy difícil recuperarlos. Pero no te debes preocupar demasiado, si puedes mantener el reloj entre 12 y 18 segundos, ya vas bien. El mapa no te servirá para nada aquí, mejor olvídate de él. Debes prestar atención a la propia carretera para localizar las banderas. Aún así, no es siempre evidente dónde encontrarás la próxima. Sin embargo, si llegas a una intersección o curva ciega con ninguna indicación de cómo sigue el camino, afloja un poco el gas y prepárate para algunas modificaciones. Los giros por medio del freno de mano sólo son de utilidad si los has dominado, por lo que debes ir con cuidado.

A menudo contarás con algo de ayuda si no ves inmediatamente por dónde seguir. Si la última línea de banderas no está en línea con la anterior, envía el coche en esa dirección para anticiparte a un cambio brusco de dirección.

No corras con la sensación de que tienes que conseguir todas las banderas para triunfar. Una vez hayas conseguido completar el circuito, vuelve atrás y recógelas en una segunda oportunidad. Intentar volver atrás y resituarte para recoger una bandera que te hayas saltado te cuesta más tiempo que olvidarte de ella e ir a por la siguiente. Por ejemplo, al principio de Miami One tienes que hacer un giro cerrado a la derecha por la hierba antes de ir abajo por una entrada. Si te pasas al recoger la primera, ve a por la segunda que estará alineada con las siguientes.

JUEGO CINCO: SURVIVAL
Este es juego de locura total. Es una de las joyas escondidas de *Driver*, una atolondrada persecución en la que tú eres el cebo que delante de unos polis violentes que no se paran ante nadie y que hacen que tipos como Carlos Sainz y Michael Schumacher parezcan un par de abuelitas dando un paseo dominguero en coche. Se estrellan contra los otros conductores casi tanto como golpearán, chocarán y aporrearán tu coche hasta que te rindas. ¡Ay!

JUEGO TRES: CROSS TOWN CHECKPOINT

1


2


3


4


5


TRÁFICO CRUZANDO LA CUIDAD
[1] Es más fácil seguir el mapa que tus ojos. [2] Bajando por el callejón. [3] Conduciendo por la basura como en las películas. [4] Chocar contra las cosas [siempre que esas cosas no sean ni otros coches ni paredes] no hará daño. [5] La última está a la vista.

JUEGO CUATRO: TRAIL BLAZER

1


2


3


4


5


ABRE EL CAMINO
[1] No hay tiempo que perder. [2] Has dejado una, pero reanuda la marcha o todo se acabará en un santiamén. [3] Atraviesa la hierba, pero no te deslices. [4] ¡No pares! [5] Falta poco, pues ¡a toda marcha!

JUEGO CINCO: SURVIVAL

MANTÉNTE VIVO
[1] Este es el juego más duro de todos. [2] La poli no se detiene para nada. [3] ¡Sigue, no mires hacia atrás! [4] Quédate vivo durante más de un minuto y has hecho bien. [5] ¡Písalo al fondo aquí, chaval!

JUEGO SEIS: DIRT TRACK

BAJO Y SUCIO
[1] El manejo del coche es diferente cuando sales del asfalto. [2] La velocidad es imprescidible, pero no permitas que la parte trasera se deslice. [3] Esquiva las rocas. [4] ¡Epa! ¡Lo he echado a perder en la parte fácil! [5] Casi hemos llegado.

Lo único que tienes que hacer es mantenerte vivo y esquivar los ataques. Aunque parezca fácil, es una de las tareas más difíciles de todo el juego. Desde la salida ya tienes a tres polis siguiéndote de cerca. Al principio fugarse de ellos es complicadillo, sobre todo si usas Círculo para pisar al fondo. Uno de los que te siguen te empujará enseguida, y si intentas alinear el coche con tu pie en el acelerador no podrás evitar que empiece a dar vueltas. Será mejor que empieces con una aceleración normal y así podrás corregir tu posición. Es importante que no dudes en la primera curva o intersección porque sino serás pan comido para la policía.

Para tener éxito te hará falta implacabilidad, innovación y astucia. Oirás y verás a tus perseguidores de la manera habitual (sirenas, radio y triángulos rojos en la parte inferior de la pantalla), pero de vez en cuando un coche de policía hará un intento especial de darte un porrazo. Oirás su sirena sonar por encima de las otras mientras se acerque (no hay mucho tiempo, prepárate), usa el freno de mano para rodear la próxima curva, coche o farol para perderle. La sensación de conducir añade emoción y es la única manera de esquivarle.

Aparte de eso, busca un equilibrio entre quemar el motor en las rectas y utilizar el freno de mano para girar. La pura velocidad no basta para ganarles, y demasiadas curvas arriesgadas te confundirán. Si sobrevives un minuto vas bien. También es genial para las repeticiones.

JUEGO SEIS: DIRT TRACK

El menos interesante de los juegos de conducción es poco más que una excusa para dar una vuelta sobre una superficie diferente. El modo Práctica se explica por sí mismo y en el modo Time Trial puedes conducir cuánto quieras con el fin de conseguir el mejor tiempo. No hay trucos ni métodos para tener éxito –se trata simplemente de conducir por una pista de barro.

Pero presta atención a un par de cosas. Primero, y más importante, las ruedas no se agarran tanto como en el asfalto de las ciudades, y el coche bailará un poco al principio. Para compensarlo, afloja el gas un poco cuando tomes las curvas en lugar de usar los frenos. La otra cosa es que debes ser consciente de que en la Pista 4 (y hasta cierto punto la Pista 3) tu coche puede recibir bastantes daños porque la pista serpentina está repleta con rocas y curvas abruptas en las que es fácil pasar del borde. Lo peor que te puede pasar será completar sólo tres vueltas y ver que tu coche acaba destrozado y tienes que volver a empezar.

Por supuesto, cuando hayas dominado la pista puedes ir a por todas en una vuelta perfecta en la que un poquito de daño (en la curva en horquilla cerca del final de la vuelta en la que pasas un par de segundos fuera del terreno desigual) es un sacrificio obligatorio en la búsqueda del mejor tiempo.



Si tu intención es conquistar *Omega Boost*, es probable que necesites nuestros consejos. Aquí están.

Ah, los *shoot'em up*. Los favoritos de tanta gente desde finales de los años 70 cuando bloques ridículos, con formas que parecían vagamente marcianos, aterrizaron en los bares y recreativos de toda la tierra.

Han mejorado con los años, y *Omega Boost*, con su aspecto impresionante, da testimonio de ello. Culpable, sin duda, del típico fallo de prestar más atención al estilo que al contenido, sigue siendo un juego atractivo y muy jugable.

A pesar de contar sólo con nueve niveles, es bastante duro en algunas partes y si tienes en cuenta todos los *Viper Boosts* y niveles escondidos, te alegrará encontrar una guía completa del juego a continuación.

LA OPINIÓN DE PSMag

«¿Cómo podría tener libertad de movimiento un juego de disparos? ¡Pues es posible!»

«El sistema de control es nuevo y original, la libertad de movimiento en un título de estas características es toda una revolución, las cotas de velocidad y acción que ha alcanzado *Omega Boost* van mucho más allá de lo que habíamos visto, las estelas de humo, los efectos de luz, las chispas, los efectos de sonido...»

VEREDICTO
Edición Oficial Española PlayStation Magazine
7
SOBRE 10

CONSEJOS GENERALES

▪ La opción del escáner es quizá la más importante de todo el juego. Te permite fijar cualquier cosa a tiro –y cuánto más lo mantienes, más queda fijada. El único problema es que a veces falla cuando un jefe te está rodeando. Si sueltas L1 y luego vuelves a pulsarlo, deberías girar lo suficiente para acoplarte a cualesquiera cosas que tengas detrás.

▪ Si sigues teniendo problemas acoplándote a los enemigos que te siguen, pulsa R1 y L1 a la vez y todos los motores se pararán y podrás girar 180º a mucha más velocidad.

▪ Los misiles buscadores de blancos van mucho mejor que tu fusil estándar, pero tampoco debes olvidarte de éste. Tiene sus funciones y una habilidad propia que resulta excelente para las batallas frenéticas en las que no quieres perder el tiempo cargando.

▪ No te preocupes si pierdes energía hacia finales de una zona porque recuperarás un cierto porcentaje antes de empezar la siguiente.

▪ Mientras vayas adelantando por los niveles, recibes más misiles buscadores de blancos. En lugar de equiparte a la chita callando, concéntrate en aprovechar las oportunidades de lanzar tantos como puedas.

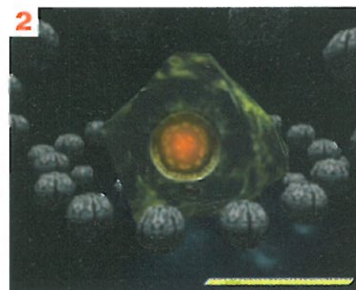
▪ Si puedes, intenta guardar la mayoría del ataque *Viper Boost* para los jefes al final del juego. Por tentador que sea emplearlo para acabar con el último jefe de Zona Tres, será mucho más útil en las Zonas más avanzadas.

▪ Recibes una puntuación general al final del juego que se calcula con la media de tus puntuaciones en cada Zona. Ésta oscila entre Drunkard March (muy mal) y Omega Zeus (muy bueno).

ZONA UNO Acceso al Planeta Eta

1


[1] El botón *boost* a menudo te sacará de apuros. [2] Apunta hacia el centro con todos los misiles acoplados. [3] Otra vez, demasiado fácil.

2


3


RESUMEN DEL NIVEL Un nivel fácil para empezar. Úsalo para practicar tus habilidades con el escáner y probar las diferentes armas.

JEFE UNO: CAÑON ASTEROIDE
Cuidado Con: Nada, es así de fácil. Como es de esperar, el primer jefe no es ningún gran guerrero. Si te apetece puedes destruir antes todos los esféricos que giran por los alrededores del asteroide, pero no es obligatorio en absoluto. Acopla tantos misiles como puedas al centro del asteroide y sigue disparando.

JEFE DOS: REACTOR ORBITAL DEL PLANETA ETA
Cuidado Con: Los pequeños cazabombarderos que salen del Reactor... tendrás que destruirlos para conseguir una puntuación perfecta.
De hecho, es más fácil de vencer que el primero. Colócate por encima del Reactor y dispara tus misiles. Su único ataque dañino es un pulso rojo en forma de círculo, pero si te quedas en el lugar que hemos descrito, es fácil esquivarlo.

ZONA DOS Órbita del Planeta Eta

RESUMEN DEL NIVEL Para ser honestos, no es mucho más difícil que el primer nivel. Hay más naves pequeñas y son más rápidas, pero no deberías perder ninguna vida aquí.

1


JEFE UNO: PLATAFORMA ORBITAL DEL PLANETA ETA
Cuidado Con: Los puntos con láser a la cabeza de la plataforma. Si te acercas demasiado te pillarán por sorpresa. También es muy fácil vencer a este jefe siempre que sepas lo que haces. Quédate en la parte trasera de la plataforma y destrúyela antes –deberías pillar todos los robots volantes que aparecen desde aquí. Hecho esto, muévete hacia la parte delantera para rematar la faena. ▶

2


3


[1] Acaba con estos tres misiles rápidamente para conseguir la puntuación máxima. [2] Primero, explota las vainas de atrás, luego acaba la tarea en la parte delantera. [3] Ojo con los *mechs* que salen de este jefe... tienes que dar con todos.

OMEGA BOOST

JEFE DOS: ALPHA BOOST
Cuidado con: Su manera de embestir. Cambia la vista a primera persona: es el mejor modo de destruirlo. Este jefe es mucho más fácil de lo que parece. Tienes que seguir pulsando el botón *escáner* para mantenerlo fijado pero es fácil esquivar sus ataques. Usa el botón R1 a menudo para tener una curva de giro mucho más reducida.





[1] A este jefe le encanta pasar volando a alta velocidad. Cuando prepare un ataque, apártate rápidamente. **[2]** ¿Quién dijo que los *Transformers* habían muerto?

ZONA TRES Planeta Eta, Atmósfera superior

RESUMEN DEL NIVEL Es muy difícil conseguir una puntuación perfecta aquí porque desde el principio del nivel te ataca oleada tras oleada de aviones. Intenta acoplarte y pasa a la siguiente oleada tan rápido como puedas mediante L1.







[1] Hay cantidad de estos, fíjalos rápidamente, dispara y apártate. **[2]** Ha vuelto, pero no es más duro. Quédate atrás y usa todos aquellos misiles. **[3]** Cuidado aquí porque es fácil que este jefe te engañe.

JEFE UNO: MECH DE MISILES
Cuidado Con: Los propios misiles que dan nombre al nivel... hay miles de ellos y te costará esquivarlos todos.
Parecido al último jefe, y es una buena idea eliminar tanta de su salud como puedas lo antes posible porque es mucho más difícil cuando llegan los misiles. Pero no dejes de rodear el Mech, lanza oleada tras oleada de tus propios misiles y deberías resolver la situación.

JEFE DOS: BOMBARDERO FURTIVO
Cuidado Con: Los bombardeos. Si te quedas atrapado debajo de uno de aquéllos tienes grandes problemas.
Es grande y tonto pero sí que tiene lo suficiente fuego para superarte, por lo que es mejor que no te pares nunca. Eres libre de atacar las partes de arriba y de los costados, pero el punto débil del bombardero se encuentra en la parte inferior. Cuidado con los bombardeos y ataca esta sección.

CURIOSIDADES

Todo juego los tiene: momentos extraños y difíciles de definir que hacen que incluso los programadores de juegos parezcan seres humanos.

1) ¿Te has fijado en los cuadrados naranja en la pantalla de carga? Claro que sí, pero ¿sabías que los puedes mover mediante el D-Pad? Pensábamos que no.

2) En pocas palabras, creemos que deberíamos recordarte que si pulsas Start al final de cada nivel, guardas la sección entera para verla en forma de repetición más adelante.

3) Cuando el juego está en pausa puedes girar tu posición mediante Izquierda y Derecha.

4) *Omega Boost* tiene la frase más cutre que jamás hemos oído en un videojuego: «¿Te acordaste de traer un par de calcetines extra? Sí... y la foto de la familia el día de Navidad». Esperamos que lo digan con ironía.







[1] Puedes, si deseas, mover estos mediante el D-Pad. **[2]** También puedes cambiar tu posición cuando el juego está en pausa. **[3]** Guardando repeticiones.

ZONA CUATRO
Planeta Eta, Superficie



RESUMEN DEL NIVEL Este nivel es difícil y confuso. Las primeras cosas que te atacan son unas arañas que bajan desde arriba. Nunca conseguirás matarlas todas, entonces concéntrate más en eliminar algunas sueltas y espera al primer jefe...

JEFE UNO: ROBO-PULPO
Cuidado Con: El tentáculo con Rayo de Tracción –si te pilla, causa muchísimo daño.
Este jefe es bastante sencillo y débil, pero como dijimos antes, hay que tener mucho cuidado con el Tentáculo con rayo de Tracción porque es la única aptitud peligrosa de este jefe. Si te pilla, aprieta el botón *boost* para salir a alta velocidad. Si no, sufrirás.





[1] Es difícil matar a todas estas. [2,3] Este jefe es muy débil. [4] Es difícil encontrar el gusano. [5] ¡Fácil!



JEFE DOS: GUSANO DE ARENA
Cuidado Con: Su manera de desaparecer, algo que le encanta hacer. Es fácil matarlo, pero tarda tiempo porque después de cada ataque vuelve a la arena. Sigue rodeándolo con el *escáner* y usa misiles buscadores de blancos cuando sale.



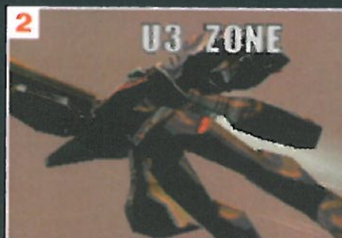
JEFE TRES: WALKER
Cuidado Con: La cantidad de fuego que dispara –un montón. No te pares aquí porque éste es el primer jefe del juego que podríamos calificar como difícil. Es mucho más fuerte que los demás y está cubierto con armas. El truco aquí (como en la mayoría de los casos) consiste en usar el escáner, fijarlo, disparar y salir. ▶

ZONAS EXTRA

Como tal vez ya sepas, hay 10 Zonas Extras que descubrir (U1 a U9 y V5). Una vez descubiertas te desafían con retos como hacer pedazos 200 bombarderos sin perder la vida y, algo menos corriente, disparar en la cara de un anciano hasta que se convierta en mujer –será mejor que no analicemos esto en demasía, ¿no?

Llegar a estos niveles es misterioso y difícil. Como cada cual corresponde a una Zona supondrías que existe alguna conexión, y hasta cierto punto, tendrías razón. Pero todos suponen un pequeño desafío y encontrarlos todos te puede llevar una semana o más... lo que no está mal del todo, pues es posible que consigas completar el juego normal en un par de horas.







[1] Si eres exhaustivo, querrás abrir todos estos. [2] Pero aquí hay uno y... [3] ...está LLENO de naves enemigas.



OMEGA BOOST

QUERIDAS ARMAS

No hay una gran selección de armas en *Omega Boost*... de hecho, no hay más que tres. Pero cada una tiene sus evidentes puntos fuertes, puntos débiles y son útiles en determinados escenarios.



NOMBRE: FUSIL LÁSER
Ventajas: Rápido e inagotable. El fusil láser es ideal cuando la pantalla está repleta con naves enemigas y es probable que para cuando hayas conseguido sacar tus misiles, ya se habrán largado. Más tarde en el juego hay un par de situaciones en las que sólo se puede usar esta arma.
Desventajas: Débil y difícil de apuntar al objetivo; no la utilices contra los jefes.

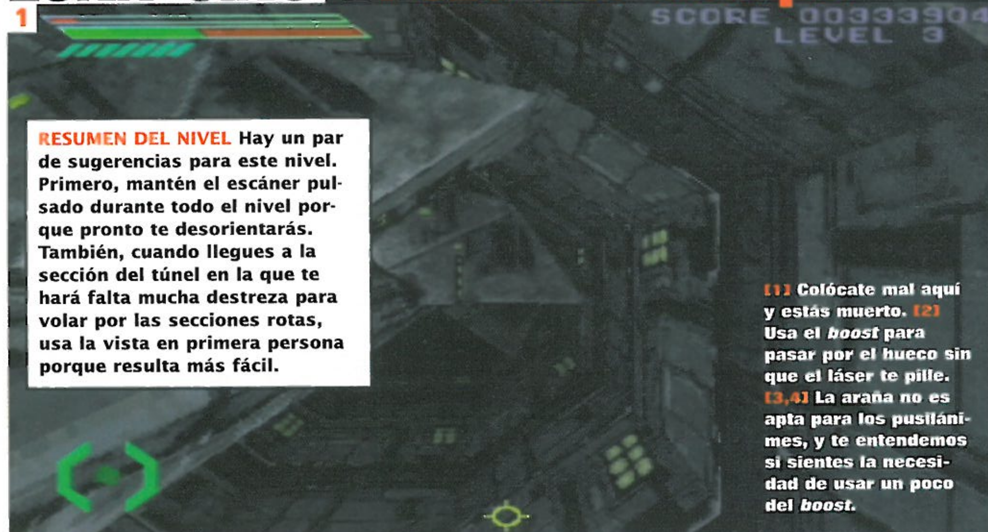


NOMBRE: MISILES BUSCADORES DE BLANCOS
Ventajas: Mientras vas por los niveles, verás que puedes lanzar más misiles a la vez. Perfectos contra los jefes y pequeños grupos de enemigos, tienes un buen abastecimiento y es muy fácil dirigirlos.
Desventajas: En pocas palabras, no funcionan muy bien contra grandes grupos.



NOMBRE: VIPER BOOST
Ventajas: Hay con usarlo con táctica. En las manos adecuadas, el *Viper Boost* es el arma perfecta. Resérvalo para los jefes y si puede ser, sólo los de las dos últimas zonas.
Desventajas: Tarda mucha en recargarse, y si lo disparas en el momento incorrecto será tu perdición.

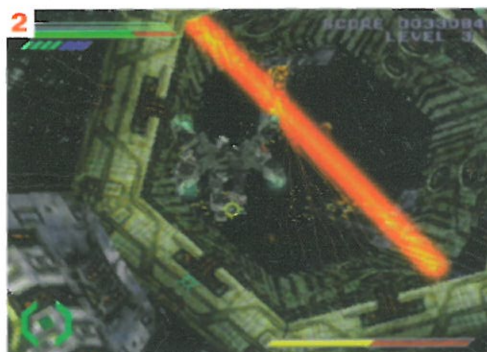
ZONA CINCO Pozo del tiempo



RESUMEN DEL NIVEL Hay un par de sugerencias para este nivel. Primero, mantén el escáner pulsado durante todo el nivel porque pronto te desorientarás. También, cuando llegues a la sección del túnel en la que te hará falta mucha destreza para volar por las secciones rotas, usa la vista en primera persona porque resulta más fácil.

[1] Colócate mal aquí y estás muerto. [2] Usa el *boost* para pasar por el hueco sin que el láser te pille. [3,4] La araña no es apta para los pusilánimes, y te entendemos si sientes la necesidad de usar un poco del *boost*.

JEFE UNO: PORTAL DEL POZO DEL TIEMPO
Cuidado Con: Los láseres buscadores de calor. Te persiguen inmediatamente después de la aparición del jefe y tendrás que usar L1 para dar una vuelta rápida para enfrentarle. Si sigues moviéndote en círculos (en cualquier dirección) por el túnel, esquivarás los láseres. Luego, con algunos misiles buscadores de blancos, ¡dale su merecido!



JEFE DOS: ARAÑA ROBOT
Cuidado con: Sobre todo el láser enorme que lanza. Tienes algo de tiempo, tú sigue moviéndote hasta que veas que está lista para disparar, luego pasa como un rayo a la esquina opuesta a la que dispara. Puede que éste sea el jefe más duro que hayas visto hasta ahora, no te pares y emplea misiles buscadores de blancos cuando puedas para quitarle un poco de fuerza. Ten cuidado con los láseres que mencionamos antes, los anillos de energía que te dan muy poco margen (quédate en medio de la pantalla para ellos) y, cuando empieza a lanzar misiles, cambia a tu arma estándar para destrozarlos –si no te queda más remedio, usa algo de tu *Viper Boost* contra el bicho.

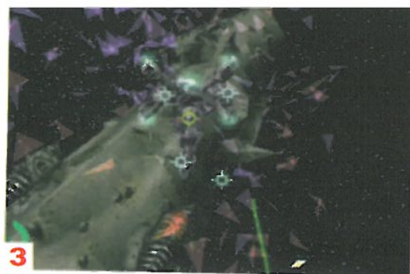
ZONA SEIS Acceso a Alpha Core



RESUMEN DEL NIVEL
No te sorprendas si perdiste una vida en la última Zona, pero deberías intentar pasar este nivel sin perder muchas más. Hay una oleada constante de naves sonda que eliminar, y una combinación de los dos peores jefes hasta el momento.

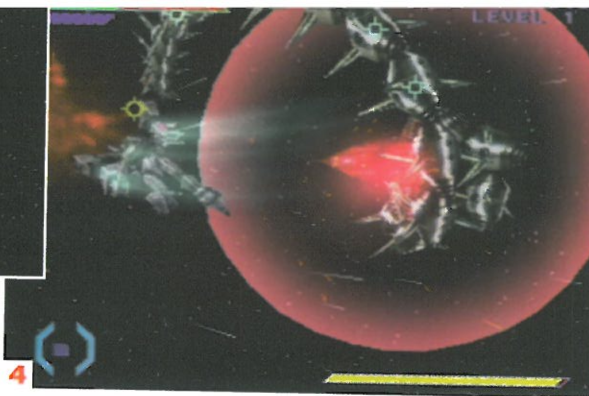
JEFE UNO: CRUCERO PESADO
Cuidado Con: El puerto de escape de la nave principal... ¡es letal!
Al principio parece desalentador cuando tienes que vencer a unas 20 naves, pero si sabes manejar el botón escáner no te costará mucho eliminar el grupo entero, matándolas con tiros sucesivos sin sufrir ni la más mínima perdida de salud.





3

Cuando toca la nave principal de la flota hay un par de cosas que tener en cuenta. Cuidado con los extremos porque salen muchísimos misiles si te acercas demasiado a ellos. Asimismo, no te pares porque hay varias armas repartidas por esta nave y resulta que son muy precisas.



4

[1] Hay gran cantidad de estas, atento. [2] Al principio parece muy desalentador, pero de hecho es bastante fácil. [3] Difícil, sigue moviéndote con éste. [4] Una vez más, no pares.

JEFE DOS: MECA GUSANO
Cuidado Con: El hecho de que no puedes acoplarte a la cabeza del gusano, y no importa cuánto insistas.
Complicadillo, éste. La mejor idea es seguir insistiendo con los segmentos de la cola con los misiles buscadores de blancos, y después de lanzar una buena cantidad, efectúa una embestida para pasar por en medio del gusano y repetir el proceso en el otro lado.

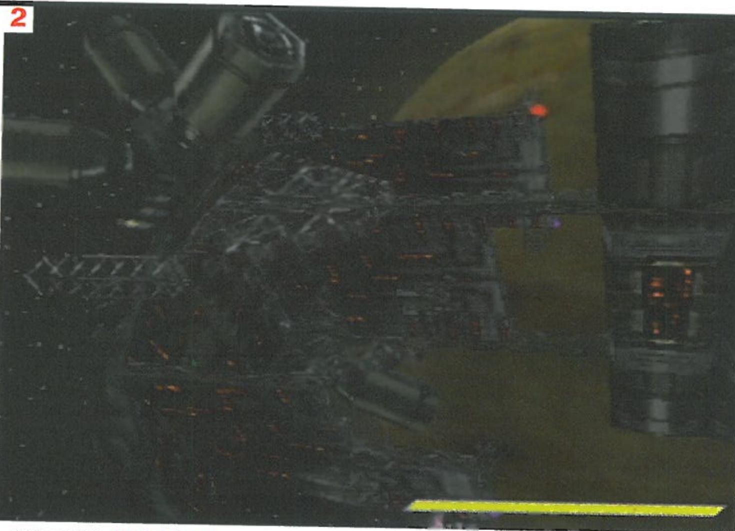
ZONA SIETE Alpha Core

RESUMEN DEL NIVEL Considerando que sólo te faltan dos niveles para completar el juego, esperarías que fuera algo más difícil. Oscuros y amenazadores, hay unos cuántos batallones de robots que eliminar y luego te enfrentarás con tres jefes sorprendentemente fáciles.

1



2



JEFE UNO: BICI LÁSER
Cuidado Con: Los enormes láseres que tiene en cada costado.
Mucho más fácil que se parece. Mantén la altura adecuada para evitar los dos láseres y sigue disparando tus misiles buscadores de blancos. Sí, es así de fácil.

JEFE DOS: MECHS DE RUEDAS
Cuidado Con: Una vez más, ojo con los láseres.
Este jefe es aún más fácil. Las ruedas de la bici se han convertido en *mechs* suspendidos en el aire con un misil proyectado hacia abajo. A pesar de ser dos, su debilidad da pena y con dos ataques de cinco tiros de misiles buscadores de blancos acabarás con los dos.

3

4



5



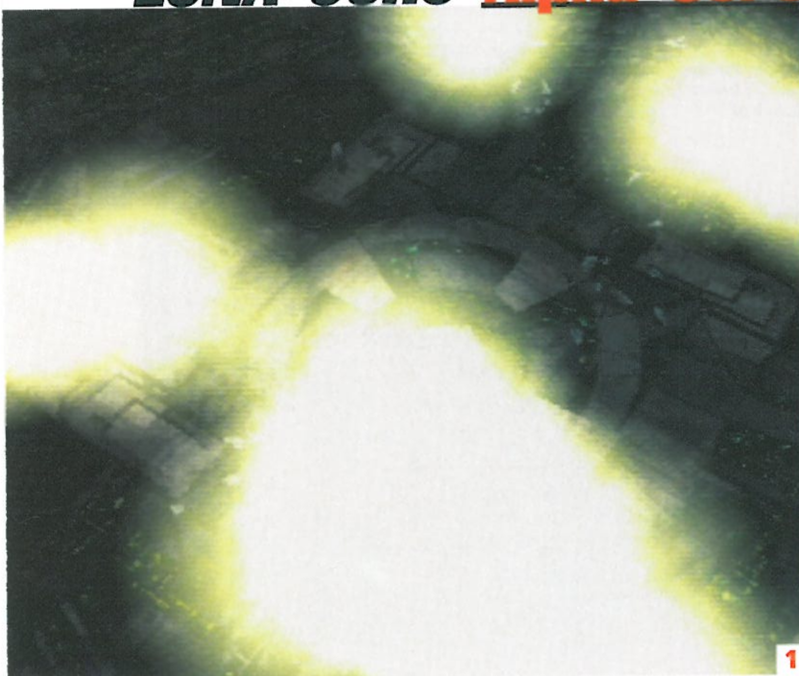
6



JEFE TRES:
ALPHA BOOST SEGUNDA PARTE
Cuidado Con: Su propio *Viper Boost* al final de la batalla.
Más duro que los otros dos, pero, aún así, no deberías perder demasiada energía. Si das vueltas a su alrededor, acoplando y lanzando tantos misiles como puedas, deberías derrotar a este jefe sin sufrir demasiado daño.

[1] Todo está muy oscuro. [2] Primero lanza misiles, luego pasa al otro lado. [3,4] La segunda aparición de la bici láser... pero no más difícil. [5,6] Cuidado con los misiles.

ZONA OCHO Alpha Core Interno



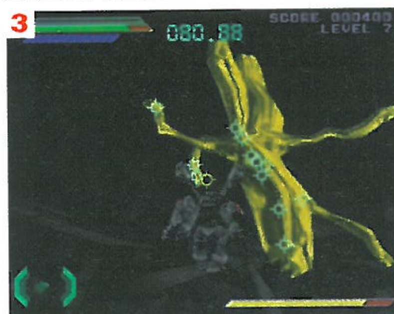
RESUMEN DEL NIVEL Bueno, te vas acercando al final. Ya no hace falta preocuparte de trivialidades como oleadas de naves enemigas porque de aquí en adelante sólo se trata de jefes.



JEFE UNO: CENTINELA DE ALPHA CORE
Cuidado Con: Su reabasteciemiento de energía... este jefe lo hace todo el rato. Creemos que éste es el jefe más duro de todo el juego. Si puedes, no uses el *Viper Boost* (lo vas a necesitar en la última Zona) y aprende esta maniobra sencilla...

Vuela por alrededor del Centinela, acoplando y disparando tantos misiles como puedas. No provocarás mucho daño, pero todo ayuda al final. Cuando se pare, vuela hasta la parte trasera, y apretando R1, te sostendrás en el aire. Cuando el Centinela se parta en dos, dirige todos tus misiles hacia el cono rojo que sale de su espalda –está rodeado por un círculo de azul brillante. Es el punto débil del Centinela. Suerte.

JEFE DOS: ALPHA CORE
Cuidado Con: Tu tiempo. Dependiendo de tu nivel, te harán falta unos 20 segundos para destruir este jefe.
El tiempo es lo más importante, baja hacia el jefe con un *boost* cuando aparece. No te disparará, quédate en el centro y lanza misiles en su dirección. El único problema es que el tiempo puede agotarse, y es por ello que debes eliminar al primer Centinela lo antes posible, porque para las dos dispones de poquísimo tiempo.



[1] En el fondo, estás flotando cerca de un barril futurista, con un robot enorme en su interior. [2] Bueno, éste sí que es difícil. Lee detenidamente el texto para aprender el método correcto de hacerlo. [3] Intenta conseguir al menos 30 segundos para esta batalla.

ZONA NUEVE Alpha Core



RESUMEN DEL NIVEL Un nivel horrible. De hecho, muy horrible. Tres jefes que hacen que todo lo que has visto hasta ahora parezca soso. Si has conseguido guardar un poco de *Viper Boost*, lo vas a necesitar. Si has alcanzado nivel nueve o más, pues todavía mejor, tienes muchas posibilidades.

JEFE UNO: ALPHA CORE
Cuidado Con: Las esferas coloradas. No dispares cuando aparezcan, porque hacen rebotar las balas en tu dirección. Suponemos que quieres hacerlo fácil. Intenta llegar a este nivel con un buen abastecimiento de *Viper Boost*, y en cuánto empieza, suéltalo. Estallarás el Alpha Core y todavía te quedará la mitad de tu *Viper Boost* para el ultimo jefe.

Los masoquistas y mártires pueden optar por la manera más difícil si desean, que consiste en limpiar todas las esferas con misiles y luego usar balas sólo para el Alpha Core hasta que vean reaparecer a las esferas.

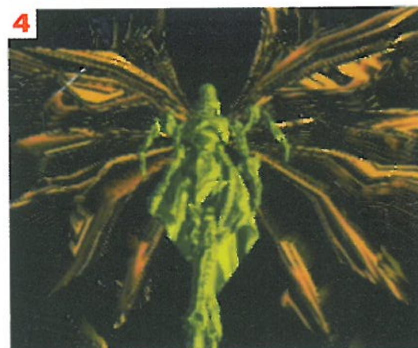


JEFE DOS: EL DRAGÓN GUSANO
Cuidado Con: Los láseres justo al principio. Difíciles de evitar y una bestia por eliminar cantidades de salud.
Para cualquier posibilidad de éxito en este nivel te hará falta muchísima salud, y si puede ser, algo de *Viper Boost*. Muévete constantemente por el túnel y intenta, si puedes, colocarte siempre al lado opuesto al dragón –así verás más de su longitud y secciones vulnerables.

Destroza todos los segmentos y luego pasa a la parte delantera. Desde aquí pasa del fuego ligero y concéntrate en disparar al Alpha Core con balas. Lo demás es bastante evidente, con pocas sorpresas, y sólo te queda...



[1] Echa un poco de *Viper Boost* ahora. [2] Más difícil que se parece. [3] Intenta ser rápido aquí. [4] Fin...



JEFE TRES: ALPHA CORE FINAL
Cuidado Con: Cuando se convierte en bola de fuego porque parece la única manera con la que este jefe puede infligir daño grave.
Considerando la invención y fuerza de algunos de los jefes, esperarías que el último tendría algo especial. De hecho, es el más débil de los tres en esta última Zona.
Sigue disparándole con tus misiles y, por supuesto, esquiva los que lanza contra ti –no es muy difícil. Si quieres un ritmo más acelerado, y te queda algo de *Viper Boost*, más vale que lo gastes aquí, aunque no creemos que te haga falta. Una gran decepción al final, pero enhorabuena por un trabajo bien cumplido.

Trucos de la A a la Z

¡Bienvenidos a la más exhaustiva colección de trucos que es posible encontrar! Hemos clasificado los trucos así:

NUEVO - Este código es nuevo en la lista A-Z, y probablemente no lo encontrarás en otros sitios.
PLAT - Este juego está disponible en la gama Platinum.
CLAS - Estos son trucos clásicos de juegos más antiguos para PlayStation.

A

ABE'S ODDYSEE PLAT

Seleccionar nivel
Presiona R1 y pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda en la primera pantalla de opciones.

Ver secuencias FMV
Presiona R1 y pulsa Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha en la primera pantalla de opciones.

Minas de aire Verde
Presiona R1 y pulsa Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, X durante el juego. Abe producirá una mina de aire verde cada vez que elimine gases.

Solución instantánea de puzzle de voz
Presiona R1 y pulsa Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha durante el juego. Ahora puedes usar cualquier sonido para resolver los puzzles de voz del juego.

ABE'S EXODDUS

Avanzar al siguiente camino
Presiona R1 y pulsa Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado durante el juego. Nota: El nivel final tiene que jugarse igualmente para llegar al final del juego.

Ver secuencias
Presiona R1 y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha en el menú principal.

Seleccionar Nivel
Presiona R1 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha en el menú principal.

Invencibilidad
Presiona R1 y pulsa Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Abajo, Abajo, Abajo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X durante el juego.

ACTUA SOCCER 2

En la pantalla de título, introduce los códigos siguientes:
Equipo de 11 Gremlin – Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Círculo
Jugadores invisibles – Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha, Cuadrado, Izquierda
Jugadores grandes – Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo
Jugadores pequeños – Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha
Jugar con pelota de playa – Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado
Modo animal súper lanudo – Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Derecha, Círculo, Arriba, Abajo
Modo pelota fantasma – Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Círculo, Círculo
Sin focos – Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado
Modo monocromo – Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Arriba

ACTUA SOCCER 3

Equipos extra
Introduce PREM CLUBS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos más.

Equipos de broma
Introduce TFF TEAMS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos divertidos.

Equipo xxx de Shearer
Introduce SEXY FOOTBALL como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos. El equipo de Shearer aparecerá bajo «CHT1».

Equipo de estrellas del Leeds United
Introduce BREMNERS BOOT como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

Equipo de prueba de Green House
Introduce OZONE LAYER como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

Modo cabezones
Introduce TOP HATS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

ADIDAS POWER SOCCER PLAT

Dream team
Presiona L2 + R2 + Cuadrado + X varias veces en la pantalla de formación/selección de jugador que aparece antes de que empiece el partido hasta que el nombre de tu equipo cambie a «Dream team».

Voz femenina
Presiona Select durante el juego en modo arcade para mostrar el menú de opciones. Selecciona la opción «Audio». Selecciona la opción «Comentarista». Presiona Círculo + Cuadrado para cambiar a una voz femenina. Pulsa Izquierda o Derecha para cambiar el lenguaje de las opciones de comentarista femenino.

ADIDAS POWER SOCCER '98

Modo de Trucos
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla principal de inicio para mostrar la pantalla de entrada a los trucos. Luego, introduce uno de los códigos siguientes:

Modo cabezones
Pulsa Cuadrado, Círculo, Círculo, X, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

Equipos ocultos
Pulsa X, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo. Aparecerá una nueva bandera a la derecha de Holanda.

Ver créditos
Pulsa Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.

Estadio extra
Pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, X para activar el estadio «The Difference».

Ganar partido
Pulsa X, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Luego para el juego y gana el partido que prefieras.

AKUJI THE HEARTLESS

modo depuración
Para el juego, luego presiona L2 o R2 y pulsa Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Invencibilidad
Para el juego, luego presiona L2 o R2 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Arriba, Círculo, Izquierda.

Sortilegios ilimitados una vez adquiridos
Para el juego, luego presiona L2 o R2 y pulsa Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

ALIEN TRILOGY PLAT

Seleccionar nivel
Introduce GOLVLxx, donde xx corresponde al número del nivel deseado, como password. La frase «Cheat Activated» aparecerá tras seleccionar «Accept» para confirmar que todo ha ido bien. Selecciona la opción «Quit» y empieza el juego sólo con la pistola. Si empiezas en el nivel 34 verás la secuencia final del juego.

Modo dios
Introduce 1GOTP1NK8CIDBOOTSON como password. Tendrás todas las armas, munición infinita, invencibilidad y acceso a todos los niveles. Una nueva opción en la pantalla de título permitirá cambiar la imagen entre NTSC y PAL. Si guardas el juego en una tarjeta de memoria sólo se guardarán las armas y la munición.

Power rifle
Para el juego y pulsa Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado.

ANDRETTI RACING

Coches extra
Empieza una nueva carrera. Selecciona la opción «Begin Career». Introduce GO_BEARS! (para coches normales) o GO_BRUINS! (para coches de Fórmula Uno) en la pantalla «Register». Nota: «_» indica un espacio.

Modificar el coche en carrera
Para el juego durante una carrera. Entra en la pantalla «Race Statistics». Presiona Círculo y pulsa X. Aparecerá un menú de edición del coche.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS NUEVO

Para ver todas las secuencias finales pulsa Arriba cuatro veces, Abajo cuatro veces, Izquierda cuatro veces y Derecha cuatro veces en el Controlador dos en cuatro segundos cuando aparece la frase «Press Start» en el menú principal.

APOCALYPSE

Para el juego, presiona L1, e introduce uno de los siguientes códigos:
Seleccionar nivel – Triángulo, Arriba, X, Abajo
Invencibilidad – Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo
Salud a tope – Cuadrado, X, Triángulo, Círculo
Todas las armas – Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado
Vidas infinitas – Triángulo, Círculo, X, Cuadrado
Caídas sin fin – X, X, X, X, X, X
Deshabilitar arma y ver salud – Arriba, Cuadrado, Arriba, X
Modo depuración – Abajo, Abajo, Triángulo.

ARMOURED CORE

Vista en primera persona
Pulsa Cuadrado + Triángulo + Start – el juego se detendrá. Pulsa Start para volver al juego con el nuevo ángulo de cámara.

Vista de cámara fija



Pulsa Círculo + X + Start – el juego se detendrá. Pulsa Start para volver al juego con la cámara fija en la posición actual.

Alternar emblemas de fondo
Resalta un emblema y entra en la pantalla de edición. Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Select.

Cambiar nombre del piloto
Entra en el garaje y resalta la opción «Change AC Name». Presiona L2 + R2 + Derecha, luego presiona X y rápidamente presiona Cuadrado.

Vista predeterminada
Para volver a la vista predeterminada, pulsa Start para detener el juego y luego pulsa Start para continuar.

Extra sin límite
Completa más de 100 salidas con un récord mayor del 90% y una puntuación media de al menos el 98%. Se permitirán puntos de peso, de carga principal y de salida de generador ilimitados. Ignora el aviso de sobrecarga.

Extras por muerte
Adrede, muere con menos de 50.000 créditos. El juego volverá a empezar en el primer nivel con todos los ítems conseguidos en el juego anterior. Tu nombre de piloto cambiará a «Rebel» seguido por 3 números para confirmar que todo ha ido bien. La primera vez que lo hagas, el radar se convertirá en un sistema de rejilla y detectará misiles hacia ti. La cuarta vez que lo hagas, el arma trasera se podrá disparar en movimiento. La sexta vez, la energía disponible se duplica. Además, puedes disparar una bola con el cañón láser disparando el cañón y luego pulsando Salto.

ASTEROIDS

Nave Excalibur
Presiona Select y pulsa Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la operación.

Seleccionar nivel
Presiona Select y pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la correcta introducción del código. Luego pulsa Select + Start durante el juego. Usa el D-pad para seleccionar un nuevo nivel y zona, y para conmutar la detección de colisiones. Pulsa L1 para volver al juego.

Mini-juego Asteroids original
Presiona Select y pulsa Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de una explosión de asteroide confirma la operación. Pulsa Start y selecciona la opción «Classic Asteroids» en el menú principal.

Vida Extra (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa Start para detener el juego, luego pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo.

99 vidas (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa Start para detener el juego, luego pulsa Arriba, X, Abajo, Triángulo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo.

Invencibilidad (mini-juego Asteroids Original)
Pulsa Start para detener el juego, luego pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.

AUTO DESTRUCT

Modo de Trucos
Para el juego y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, L1, R1, R1. Selecciona la opción «Cheat Menu» y pulsa el botón X. Luego introduce uno de los siguientes códigos para ver la correspondiente entrada en el menú de trucos.
Modo Blood– L1, Abajo, R1, Izquierda, L1, Derecha, R1
Inmortal – Izquierda, R1, Arriba, L1, Arriba, Derecha, R1, Abajo, L1
Swarmers x5 – Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, R1, L1, R1, L1
Doble láser - R1, L1, R1, L1, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha
New York time trial disponible - L1, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, R1 -
Tokyo time trial disponible - L1, Izquierda, Derecha, R1, Izquierda, Derecha, L1
Subway time trial disponible - L1, Izquierda, L1, R1, Derecha, R1
Seleccionar misión - Arriba, Abajo, Círculo, L1, R1, L1, Círculo, Abajo, Arriba -
Siguiente misión - Cuadrado, Círculo, R1, L1, Círculo, Abajo, L1, Arriba
Extra nitros - L1, Círculo, Abajo, L1, Arriba, Cuadrado, Círculo, R1
Extra dinero - L1, R1, Arriba, Círculo, Abajo, Cuadrado, Derecha, R1, L1
Añadir 1 minuto al tiempo - Abajo, L1, L1, Círculo, Círculo, R1, Arriba, Cuadrado, L1
Invulnerable - L1, L1, L1, L1, Izquierda, Círculo, Círculo, Cuadrado, L1
Combustible infinito - L1, Círculo, Izquierda, L1, Círculo, R1, L1, Arriba, R1, Abajo
Todos los time trials - R1, L1, Círculo, Izquierda, Círculo, Círculo, Izquierda, L1, Círculo
Menú afinar coche - L1, R1, L1, Arriba, Abajo, Círculo, Abajo, Derecha, Izquierda, Cuadrado, R1

Seleccionar Coche
Habilita el código de menú afinar coche. Luego, pulsa Izquierda, R1, Derecha, R1, Izquierda, R1, Derecha, R1 en el menú de afinar coche. Una opción «Car Select» aparecerá en esta pantalla, con más vehículos por conducir.

AZURE DREAMS

Reponer vida
Quédate en una esquina y pulsa repetidamente Triángulo + Círculo.

Truco Racetrack
Hay patrones en la pista que determinan quién gana. Guarda el juego en la casa de la madre, y ve a la pista. Compra diez billetes con cualquier selección. Empieza la carrera y no hagas nada. Busca el resultado de la carrera, reinicia, y vuelve a la pista de carreras. Mira las diferencias de la carrera anterior. Apuesta 10 billetes a esa carrera. Empieza la carrera y no hagas nada. Al darse el mismo resultado, serás el ganador.

Ítems ocultos
Un monstruo llamado Barong aparecerá en ocasiones en la torre. Pásalo y párate. Lánzale un ítem. Él se comerá el ítem y devolverá uno completamente nuevo, incluyendo ítems especiales únicos de este sistema. Uno de ellos es una ballesta que puede usar contra trolls. Otras posibilidades son ítems raros como arenas azul y roja. Si no quieres el ítem que crea Barong, lánzaselo de nuevo. Puedes hacerlo varias veces antes de que Barong se niegue a comer.

B

BALLBLAZER CHAMPIONS

Campo invertido
Introduce la siguiente secuencia de clave: X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, X, X, Triángulo, Triángulo, X, X, X, X, X, X, X, X, Círculo, X, X, Círculo, X

Gol invertido
Introduce la siguiente secuencia de clave para un juego en el que los puntos se consiguen marcando en tu portería.
X, X, X, X, Cuadrado, X, Círculo, X, X, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo, X, X, X, Cuadrado, X, Triángulo, X, X, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, X

Jugar como Xarta
Introduce la siguiente secuencia de clave: X, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado

Reducción
Introduce la siguiente secuencia de clave: X, Círculo, X, X, Círculo, X, X, X, X, X, X, X, X, X, Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X

Mini-juego Ballblazer Original
Introduce la siguiente clave para jugar con la version de 8 bits del juego
Cuadrado, Cuadrado, X, X, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado

BATMAN Y ROBIN

Invencibilidad
En la pantalla de título presiona L1, R2, R1, L2, Select, X, Círculo.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 CLAS

Selección aleatoria
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 en la selección de personaje. Pulsa Cuadrado, Triángulo, X, o Círculo mientras se mueve la caja de selección.

Quitar indicadores
Para un golpe, presiona Círculo + Triángulo + Cuadrado + X y pulsa Select. Esto quita las opciones continue, options y reset. Sigue pulsando los cuatro botones y pulsa Select de nuevo. Esto quita las barras Life y Over Drive. Para volver a la vista normal, repite el código pulsando Select una sola vez.

Vestuario alternativo
Gana el juego con Naru en el nivel siete. Usa Cuadrado o X para seleccionar un personaje.

Movimientos secretos instantáneos
Gana el juego con Naru, luego configura dos o más botones frontales para movimientos especiales. Pulsa todos los botones de movimientos especiales a la vez para conseguir un movimiento secreto. Esto no funciona con todos los personajes.

Soul Bombs ilimitadas
Pulsa Start para parar un combate. Usa la opción de configuración de mando para configurar los botones L1, L2, R1, y R2 a Soul Bombs. Vuelve al juego y pulsa uno de estos botones y X simultáneamente para soltar una Soul Bomb. Esta combinación puede pulsarse sin límite durante el combate.

Control Manual de cámara
Entra en el menú de configuración de botones, resalta un botón frontal cualquiera, y pulsa L1 + L2 + R1 + R2. Los controles de los botones frontales cambiarán a controles de cámara. La vista puede rotarse ahora manualmente.

Control de la pantalla de carga
Pulsa un botón cualquiera para alterar el color de la frase «Now Loading».

BIO F.R.E.A.K.S

Luchar contra un clon
Presiona Select mientras seleccionas un oponente en la pantalla de selección de personaje para luchar contra una versión clonada de dicho personaje.

Alternar vistas
Presiona L2 + R2 y pulsa fuera durante un combate. Presiona L2 + R2 y pulsa Abajo para volver a la vista normal.

BLACK DAWN CLAS

Modo dos jugadores
Pulsa Select + R2 en ambos controladores en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Aparecerá una nueva opción para dos jugadores. Selecciona esa opción para jugar tipo combate.

Seleccionar nivel
Presiona Izquierda + L2 y pulsa Select en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego y accede a cualquier misión desde el mapa.

Secuencia Secreta
Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurricane», y habilita el código «Set complete mission».

Códigos especiales
Para el juego, pulsa Select, L2, Select, R2, luego uno de los siguientes sufijos. La frase «Way to go» confirmará la correcta introducción del código.
Combustible y blindaje a tope - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo
Invencibilidad - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado
Desactivar detección de colisión - Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
Todas las armas - L1, L2, R1, R2
Modos de ametralladora - Select, Select, Select
Llamar al primer hombre ala - Cuadrado, Cuadrado, Círculo
Quitar pausa del menú - Abajo, R1, R2
Activar misión completa con contadores de misión en el nivel actual - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Abajo, Abajo, Abajo
Actualizar misil o cohete actual - L1, L1, R1, R1

BLAST RADIUS

Todas las naves potenciadas
Pulsa Derecha, L1, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, R2, L2, R2, Abajo, Arriba, Abajo en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Selecciona cualquier nave, empieza el juego, luego sal. Las cuatro naves estarán ahora potenciadas y el Sector 5 estará disponible para jugar.

Nave fantasma
Activa el código anterior. Luego pulsa Izquierda, Derecha, L1, Izquierda, Derecha, L1, R2, R2, L2, Izquierda, Derecha, Arriba en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Selecciona cualquier nave, inicia el juego, luego sal. La nave fantasma y el Sector 8 estarán disponibles en el juego.

Planetas alternativos
Pulsa Abajo, Arriba, L1, Derecha, L1, Arriba, Derecha, Select, Derecha, R2, L1, L2 en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Aparecerán las caras del equipo de desarrollo en lugar de los planetas de los primeros cuatro niveles. Los siguientes cuatro niveles tendrán otros objetos en lugar de los planetas. Nota: Este código no puede activarse con los códigos «Todas las naves potenciadas» o «Nave fantasma».

Niveles extra
Pulsa L1, Izquierda, L2, Abajo, Select, Izquierda, Abajo, R2, R2, R2, Select, Arriba en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Serán accesibles cuatro misiones extra, incluyendo aviones de la II Guerra Mundial y otros objetivos ocultos. Nota: este código no puede activarse con los códigos «Todas las naves potenciadas» o «Nave fantasma».

BLASTO

Ver bebés
Completa el juego tras salvar todos los bebés. Una nueva opción «View Babes» estará disponible al empezar el siguiente juego.

Códigos de Trucos
Introduce los códigos siguientes en la primera pantalla de inicio.
Apariencia alternativa - Arriba, Arriba, Abajo, X, Triángulo, Círculo
Jugar como Evil Blasto - Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda
Armas especiales - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda
Aire no necesario al bucear - Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha
Small Blasto - Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba
Máxima salud con cada pastilla de salud - Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo
Láser azul - Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha
Disparos sobrecargados - Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda
Modo motion sickness - Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Restaurar la sangre de Kain
Pulsa Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda durante el juego.

Restaurar la magia de Kain
Pulsa Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda durante el juego.

Ver secuencias
Pulsa Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo,

Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda durante el juego. Pulsa Select para ver las secuencias del Dark Diary.

BLOODY ROAR

Modo Big head
Select modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona L2 y pulsa X.

Cabezones con vestuario alternativo
Selecciona el modo normal. Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona L2 y pulsa Círculo.

Luchador pequeño
Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona R2 y pulsa X.

Luchador pequeño con vestuario alternativo
Resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje. Luego presiona R2 y pulsa Círculo.

Grandes brazos
Presiona L1 + L2 y selecciona un personaje. Alternativamente, Completa el juego en el nivel cuatro o superior sin usar continuaciones.

BUSHIDO BLADE

Jefe oculto y final
Completa el modo story sin recibir impactos para luchar con el jefe secreto de cada personaje. Nota: esto incluye no usar ninguna continuación y seguir el código de Bushido.

Luchar como Katze
Vence a los 100 oponentes en modo slash sin morir.

BUST-A-GROOVE

Vista previa Dance
Completa el juego con el nivel de dificultad fácil.

Jugar como Capoeira
Completa el juego con el nivel de dificultad normal.

Jugar como Robo-Z
Completa el juego con el nivel de dificultad normal tras desbloquear la Capoeira.

Jugar como Burger Dog
Completa el juego como Hamm con el nivel de dificultad normal tras desbloquear el Robo-Z.

Jugar como Columbo
Completa el juego como Shorty con el nivel de dificultad normal tras desbloquear el Robo-Z.

Vestuario alternativo
Resalta un personaje y luego presiona Select y pulsa X.

Saltar Nivel
Completa el juego una vez con un personaje. Empieza el juego en modo un jugador y pulsa L2 + Select cuando empieza una canción para saltar al siguiente nivel.

BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED. CLAS

Otro mundo
Pulsa R1, Arriba, L2, Abajo cuando aparece «Press Start» en la pantalla de título. Un pequeño mago verde aparecerá en la esquina inferior derecha para confirmar que todo ha ido bien. Empieza un nuevo juego y la frase «Another World» aparecerá en la esquina inferior izquierda. Selecciona un juego de puzzle regular para 27 niveles ligeramente más rápidos con nuevos fondos.

Seleccionar Personaje
Empieza un puzzle. Pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla de mapa (alfabeto). Aparecerá una pantalla de selección de personaje. Pulsa Izquierda o Derecha para seleccionar un personaje y pulsa X para seguir. Aunque Bub aparecerá en la pantalla del mapa, tendrás a tu nuevo personaje en el juego. Si la CPU pierde en el modo Jugador vs. Computer, pueden seleccionarse nuevos personajes durante el siguiente juego.

Más créditos
Pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo en el menú de opciones. Aparecerá un cronómetro de 30 segundos en la esquina superior derecha. Rápidamente resalta la selección «Credit» y pulsa repetidamente X o Círculo para subir hasta 29 créditos el total.

BUST-A-MOVE 3

Otro mundo
Pulsa Círculo, Izquierda, Derecha, Círculo en la pantalla de título. Aparecerá una hormiga en la esquina inferior derecha para confirmar la entrada correcta.

BUST-A-MOVE 4

Personajes Extra
En la pantalla de título pulsa Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.

Opción Tarot
En la pantalla de título pulsa Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba. Ve a la pantalla de opciones, y deberías ver una nueva opción llamada Tarot Reading (Love).

Talk Demo
En la pantalla de título pulsa Cuadrado, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Cuadrado. Ve a la pantalla de opciones, y deberías ver la Talk Demo bajo la opción Tarot.

Otro mundo
En la pantalla de título pulsa Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo.

C

CARDINAL SYN

Personajes ocultos
Introduce estos códigos en la pantalla de título cuando aparece «Pulsa Start».
Kron - Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, R1, R2
Bimorphia - Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Juni - Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Khan - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Moloch - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado
Mongwan - Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Redempter - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Stygian - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Vodu - Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Círculo

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas en modo un jugador
Empieza una carrera y para el juego. En una pausa, selecciona Opciones/Sonido, ve a FX y pulsa L1+L2.

Mejor motor en modo dos jugadores
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa X + Cuadrado + Triángulo + Círculo. Debería aparecer una imagen de un motor en la parte inferior de la pantalla si lo haces bien.

Coches habichuela en modo multiJugador
Tan pronto como empieza la cuenta atrás «3, 2, 1 GO», pulsa Círculo + Izquierda.

Correr de noche
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa L1+L2+R1+R2 para jugar de noche.

Pistas inversas en modo multijugador
En la pantalla de selección de circuito, selecciona el circuito en el que quieres correr y pulsa Select. Cuando los coches empiezan a entrar en el túnel, rápidamente pulsa y presiona X y Cuadrado. Mientras los mantienes pulsados, pulsa Izquierda o Derecha. Si el truco se activa bien, los coches se girarán y entrarán en el túnel de espaldas.

Pistas boca abajo
Cuando vas a seleccionar una pista, pulsa L1 + R1 + X + Abajo. Una rápida flecha debería aparecer en la parte inferior del panel de información.

COLIN McRAE RALLY

Códigos de Trucos
Introduce uno de los siguientes cuando te pide tu nombre:
Niebla en todas partes - Peasouper
Aceleración extra - Buttonbash
Copiloto con voz chillona - Heliumnick
Jugar con repetición de la jugada - Directorcut
Turbo extra (pulsa Select cuando la barra verde esté llena) - Kitcar
Motor de doble potencia - Moreoomph
Tracción trasera - Forklift
Da a tu coche tracción a las 4 ruedas - Trolley
Coche de gelatina verde - Blancmange
Conducción de noche - Nightrider

COLONY WARS

Todas las misiones y Finales
Para obtener todas las misiones y ver todos los finales introduce esta clave:
zX7z15EEvLax7Q0N .

Códigos de trucos
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password. Recuerda que todos los códigos distinguen mayúsculas y minúsculas.
Seleccionar nivel - Commander*Jeffer
Potencia de arma primaria ilimitada - Tranquillex
Armas secundarias ilimitadas - Memo*X33RTY
Escudos ilimitados - Hestas*Retort
Desactivar todos los trucos - All*cheats*off

COLONY WARS: VENGEANCE

Códigos de Trucos
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password. Recuerda que todos los códigos distinguen mayúsculas y minúsculas.
Activar todos los códigos - Blizzard
Desactivar todos los códigos - Stormlord
Invencibilidad - Vampire
Todas las armas - Tornado
Sin recalentamiento - Dark*Angel
Armas secundarias infinitas - Chimera
Dispositivo posterior infinito - Avalanche
Montones de indicios - Hydra
Todas las naves disponibles - Thunderchild
Seleccionar misión y final - Demon

COMMAND AND CONQUER PLAT

Ver mapa completo
Presiona R1 + R2 + L1 + L2 + Círculo + Cuadrado mientras el juego se carga. Mantén los botones pulsados hasta que empiece la reseña de la misión. Se verá todo el campo de batalla. Un método alternativo para activar este modo es detener el juego y pulsar Círculo, Círculo, Círculo, Arriba, Círculo, Cuadrado, R1, Círculo, Círculo, Círculo.

Cañón de iones instantáneo
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, X, Cuadrado, Triángulo.

Ataque aéreo instantáneo
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Abajo, Izquierda, X, Cuadrado, Círculo.

Ataque nuclear instantáneo
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, X, Arriba, X.

Dinero Ilimitado
Para el juego y pulsa Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, L1, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda para 5.000 créditos adicionales. Repite este código las veces necesarias para dinero ilimitado.

Nivel extra
Introduce PATSUX como password en el disco GDI. Y empezará un nivel extra con 10.000 dólares, Tiberium extra, y doce comandos.

Misiones secretas
Introduce COVERTOPS como password. Este password puede activarse en cualquier disco con distintos resultados.

Narración japonesa
Introduce GODZILLA como password.

Ver secuencias FMV
Introduce CINEMA como password, luego espera hasta que aparezcan las secuencias FMV.

Ver créditos
Introduce JC como password

Misiones GDI
Misión- Password
2 - 45P55BEN4
3 - GCSA7DA419
4 - C9R0F2AD0
5 - DXL3NYNND
6 - 506262HHJ
7 - GTJ2NBE51
8 - RZ6MTG54Y
9 - C99X345PC
10 - EAYHKDSNI
11 - 45P5Q0XA0
12 - MWLJPU955
13 - SZMYPPP0F8
14 - GTJ2PV460
15 - 457ED7G0U

Misiones NOD
Misión - Password
2 - C99FAXKW8
3 - RZNLQZ3NL
4 - W1954XWLF
5 - W15DASRS8
6 - 8PH1MR53W
7 - GTJKWDJDK
8 - YKK424K3D
9 - 874LCPUT4
10 - A8SHPAHXW
11 - DX3UK0P94
12 - QGDUMSK2J
13 - SZP09VDSB

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Modo Trucos
Pulsa en el botón «Teams» con Círculo, o el botón derecho del mouse. Luego, mueve el puntero sobre los siguientes iconos de la barra de herramientas y pulsa Círculo o el botón derecho del mouse en cada uno.
Victoria instantánea - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
Bomba instantánea - Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
Parabomba - Cuadrado, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo
1000 dólares - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo
Convertir ore en civilians - X, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X
Cambiar ore o cristales en oro - Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, Círculo
Chronoshift instantáneo - Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X
Revelar Mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado

Passwords soviéticos
Nivel - Password
1 - 17DUXFJ6C
2 - VMBW0Q284
3 - XN37MCCS0
4 - LH0GFZZQL
5 - BUVV20LFF
6 - AVYQ10YA8
7 - LZRJTMQAN
8 - YQX4C9GFH
9 - 1QES08LE0
10 - RKP0U0XJA
11 - CDLKYL7Q4
12 - 8T5GGDK25
13 - X5CDE0KN8

Passwords aliados
Nivel - Passwords
1 - LZ9SE4HPN
2 - FG0WEU900
3 - EC5NAHTU
4 - 9BFVYZAZ8
5 - P4XS4CZVC
6 - FMNAE6U08
7 - 7XIQW4KQI
8 - WPLAGLJ2G
9 - 4TNT8RJ21
10 - FZ0ZY7ZQA
11 - X9FJZVJZI
12 - 5RNHTXLRY
13 - J7VEWVT09
14 - 0LHDAPYHL
15 - 17LE3FDV

COMMAND AND CONQUER: RETALIATION

Misiones hormiga gigante
Completa el juego una vez. Ahora ve a Inglaterra para acceder las misiones Hormiga gigante.

Modo Trucos
Pulsa en el botón «Teams» con Círculo, o el botón derecho del mouse. Luego, mueve el puntero sobre los siguientes iconos de la barra de herramientas y pulsa Círculo o el botón derecho del mouse en cada uno.
Cortina de hierro instantánea - Cuadrado, X, Círculo, X, Triángulo, Triángulo
Revelar Mapa - Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado
Parabomba instantánea - X, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado
Chronoshift instantáneo - Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Círculo
Todo Ore se convierte en gente - Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado, X
1.000 dólares instantáneos - X, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo
Ventana instantánea - Círculo, Círculo,



Triángulo, X, X, Cuadrado
Derrota instantánea - Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X
Bomba A instantánea - Círculo, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado
Los civilians tienen nombres - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo.

COOL BOARDERS 2

Vestuario alternativo
Resalta la opción «Competition» en el menú principal y pulsa Abajo, R1, Arriba, R1, Abajo, R2, Arriba, R2, Arriba, Arriba, R1, Abajo, Abajo, R2. Cindy tendrá un vestido de piel e Irin un uniforme escolar en cualquier modo excepto Competition.

Menú oculto
Pulsa Select + Arriba en la pantalla Boarders Park.

Jugar como Snowman
Primero completa la competición en modo Hard. Alternativamente, completa el modo Freestyle primero para las categorías «Trick», «Time» y «Total» en las diez carreras.

Jugar como Jefe
Completa el modo Competition Mirror en primer lugar.

Jugar como Gray
Consigue 37.5 o más en modo Half Pipe o completa todos los trucos en modo Trick: Master.

Tablas Extra
Entra en modo Freestyle con todas las pistas. Consigue el máximo récord en todas las pistas.

Tabla Freestyle SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Trick» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition.

Tabla All-Around SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Total» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition y Half Pipe.

Tabla Alpine SP
Completa el modo Freestyle en primer lugar en la categoría «Time» en al menos cinco carreras. La tabla estará disponible en todos los modos excepto en Tour Competition y Half Pipe.

Modo Hard
Completa las nueve pruebas en «Snowboarding Combined» en modo inverso y consigue cualquier posición. Presiona L1 y selecciona los modos «Freestyle» o «Snowboarding Combined» para jugar versiones hard de las carreras.

Modo espejo
Completa el modo Snowboarding Competition y entra en la pantalla de opciones. Pulsa Select en el mando dos, luego pulsa R1 + Cuadrado en la pantalla de selección de modo.

Carreras inversas
Completa las nueve pruebas en modo Snowboarding Competition y consigue cualquier puntuación. Presiona R1 y selecciona los modos «Freestyle» o «Snowboarding Combined» para jugar versiones inversas de las carreras.

Desactivar música
Rápidamente pulsa Start durante el juego hasta que la música quede tocando mientras el juego esté en pausa. Luego pulsa Start para volver al juego sin música.

Movimiento MC Twiste
Presiona Abajo/Derecha y pulsa L1 + L2 + R1 + R2.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas
Selecciona el modo Tournament e introduce WONITALL como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código.

Todos los boarders
Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como nombre. Nota: «_» indica un espacio. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código.

Modo cabezón
Selecciona el modo Tournament y luego escribe BIGHEADS como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código. Pulsa R2 para aumentar o L2 para reducir el tamaño craneal.

Mostrar coordenadas
Selecciona el modo Tournament e introduce SHOWPOS como nombre. Oirás la palabra «Cheater» que confirma la introducción del código. La posición de tu personaje aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Ver fecha de programación del juego
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el menú con las opciones de partir pantalla. La fecha de finalización del juego aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Control de cámara
Pulsa Select durante el juego para seleccionar múltiples vistas.

Control de cámara de repetición
Presiona Izquierda durante una repetición para alternar a cámara lenta o presiona Abajo para detener.

Eliminar nevada
Empieza una carrera (y acábala si quieres), sal, luego pulsa repetidamente X. Vuelve a la carrera para correr sin nevar y mejor visibilidad.

CRASH BANDICOOT PLAT

Súper password
Introduce la siguiente secuencia en la pantalla de password para acceder a los 32 niveles, todas las gemas, y ambas llaves. Tras entrar la primera línea, dos líneas más aparecerán.
Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X

Menú depuración
Presiona Arriba + X en el logo de Naughty Dog hasta que aparezca la pantalla de título. Presiona Izquierda y pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Start. Durante el juego, para y pulsa Abajo, X 26 veces, Abajo. El sonido de un resoplido confirmará la correcta introducción del código. El juego continuará. Pulsa Select para mostrar un menú de depuración.

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK PLAT

Volver a las escenas de jefes
Coloca a Crash en la plataforma central. Presiona L1 + R1 + L2 + R2 + Triángulo y pulsa Arriba cuando Crash apunta arriba o abajo. Nota: Sólo pueden revisitarse los Jefes previamente hallados.

Máscara voodoo Extra
Presiona Arriba + Círculo tras perder una vida.

Nivel extra
Espera a que el segundo oso polar caiga del puente en el nivel «Insufrible», luego salta abajo tras él para entrar en un nivel extra.

Vidas extra
Salta sobre la cabeza del oso polar bebé en la segunda habitación combada (nivel 6-10) diez veces para recoger diez vidas extra.

CRASH BANDICOOT: WARPED

Demo de Spyro The Dragon
Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado en la pantalla de título.

Nivel 31 - Hot Coco
Ve al Nivel 14 y cabalga la mitad del camino por el nivel para encontrar un indicador cruzado alienígena a mano izquierda. Corre hacia el indicador para ser transportado al nivel 31.

Nivel 32 - Eggipus Rex
Ve al Nivel 14 y toma la gema amarilla. Sigue hasta llegar al área donde el gran dinosaurio persigue a Crash. Deja que el segundo pterodáctilo capture a Crash para llegar al nivel 32.

Completar el 105%
Recoge todas las reliquias y gemas, incluyendo las de los NIVELES EXTRA Hot Coco y Eggipus Rex. Las reliquias recogidas deben ser al menos de oro o platino. Luego, ve a la hermana de Crash, tras el punto de guardado, para encontrar otra gema clara. Toma la gema para ver unos bonitos fuegos artificiales y termina con un estado del 105%.

Uka Uka instantáneo
Pulsa Triángulo + Círculo + X + Cuadrado. Nota: Esto sólo puede hacerse una vez por vida.

Consejo: ubicación de Cinco vidas
Empieza el juego en el nivel 14 y toma la gema amarilla. Sigue hasta el final, y haz un salto doble sobre la gema amarilla. Luego, haz un doble salto para cruzar sobre el muro de acero para encontrar cinco vidas.

D

DARK FORCES

Menú de Trucos
Pulsa Izquierda, Círculo, X, Derecha, Círculo, X, Abajo, Círculo, X durante el juego. Aparecerá un menú de trucos con las siguientes opciones:
Invincible: Sin daños.
Coords: Muestra la posición actual.
Supermap: Muestra todo el mapa del nivel actual.
Maxout: Todas las armas y munición.
Pogo: Salto más alto para llegar a lugares antes inaccesibles.
Ponder: Desactivar IA.
Gamewon: Saltar al siguiente nivel.
Para saltar un nivel, activa la opción «Gamewon» en el menú de trucos. Vuelve a jugar y para el juego para acceder a una nueva opción de salto al nivel siguiente.

Seleccionar nivel
Introduce P3NDLDQNY2 como password para acceder a los niveles anteriores.

DEAD OR ALIVE

Luchar como Raidou
Desbloquea todos los vestuarios de todos los personajes. Selecciona el vestuario 14 (para personajes femeninos) o 5 (para personajes masculinos) y completa el juego en el nivel de dificultad normal y configuración predeterminada.

Luchar como Ayane
Completa el juego con Raidou en el nivel de dificultad normal y configuración predeterminada.

Repetir final de round
Presiona Cuadrado + Círculo y pulsa Triángulo tras finalizar un round pero antes de empezar la postura de victoria. Sigue presionando Cuadrado + Círculo y pulsa Triángulo para repetir el fin del round.

DEAD BALL ZONE

Todos los estadios y equipos
Resalta la opción «Italian» en la pantalla de selección de lenguaje. Luego, presiona L2 + R1 + Arriba + Cuadrado durante unos diez segundos.

DEATHTRAP DUNGEON

Seleccionar nivel
Nota: Retira las tarjetas de memoria de la PlayStation antes de activar este código. Pulsa L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, L1 en el menú principal. Ahora puedes seleccionar todos los niveles en la pantalla «Load Game».

Invencibilidad
Pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba en la pantalla de inicio.

DESTRUCTION DERBY PLAT

Pista extra Monastery Ruins
Introduce REFLECT! como nombre en un campeonato Wreckin' Race. Cuando el menú principal acaba cambia la carrera a Wreckin' Race-Practice. Monastery Ruins puede ahora seleccionarse como carrera. Esta pista normalmente se recompensa si se acaba primero.

Sin daños
Introduce !DAMAGE! como nombre.

Selecciona número de competidores
Introduce NPLAYERS como tu nombre. En el menú principal, ve a la pantalla de selección de pista. Tras seleccionar una pista, podrás seleccionar el número de competidores.

Oponentes humeantes
Introduce DERBYMAN como tu nombre.

Monkey secret
Selecciona Destruction Derby-Campeonato e introduce MONKEY como tu nombre. Empieza el juego y haz cinco 360s. Un mono empezará a correr por la pista. Golpear al mono te da un montón de puntos.

Ver el staff de Reflections
Presiona L1 + Izquierda + Círculo en la pantalla pirata.

Pista Ridge Racer type
Select modo dos jugadores. Introduce RIDGE como nombre de jugador uno y RACER como nombre del jugador dos.

Cuatro puntos fáciles
Presiona Acelerar + Derecha para conseguir unos segundos al principio de cada carrera.

Truco de tiempo
Selecciona Total Destruction en el menú principal. Cuando el juego empieza, para y sal. Si tenías 0 segundos en el reloj, tu nombre aparecerá en la tabla de mejores tiempos con 566.?? segundos.

DESTRUCTION DERBY 2 PLAT

Todas las pistas
Introduce MACSrPOO como tu nombre. Empieza una nueva carrera de práctica para acceder a las nuevas pistas.

Créditos animados
Introduce CREDITZ! como tu nombre. Aparecerán créditos animados de los programadores, artistas, y otros miembros del equipo.

Secuencia de créditos FMV
Introduce ToNyPaRk como tu nombre. Aparecerá un vídeo de todos los créditos con una secuencia FMV de fondo.

DIE HARD TRILOGY PLAT

Códigos de Die Hard 1
Para el juego, resalta la opción salir, luego presiona R2 mientras entras los siguientes códigos.
Invencibilidad – Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado.
Munición – Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha.
Objetivos flotan hacia el cielo – Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo.
Direcciones invertidas – Derecha, Cuadrado, Triángulo, Derecha.
Mostrar coordenadas – Izquierda, Círculo, Abajo, Cuadrado.
Modo esqueleto – Triángulo 10 veces, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha.
Modo tonto – Abajo, Círculo, Círculo, Abajo, Triángulo, Abajo.
Muertes extrañas – Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha.
Munición ilimitada y varias pistolas – Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha.

Códigos de Die Hard 2
Para el juego, resalta la opción salir y luego presiona R2 mientras entras los siguientes códigos.
Editor de mapa e invencibilidad - Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado.
Modo esqueleto - Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo.
Munición extra - Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Triángulo, Abajo.
Modo Fergus - Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, X, Cuadrado.
Invencibilidad – Abajo, Triángulo, Derecha, Cuadrado.

Conseguir la Beretta
Dispara al helicóptero que aparece por la izquierda de la pantalla al principio del nivel. Una Beretta, con el doble de potencia de fuego que la escopeta recortada, caerá tras su destrucción.

Códigos de Die Hard 3
Para el juego, resalta la opción salir, luego presiona R2 mientras entras los siguientes códigos.
Modo grande - Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo.
Modo Fergus - Círculo, Abajo, Abajo, Triángulo, X, Cuadrado.
Coche flotante - Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado, Abajo.
Modo sombra plana - Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda.
Cámara lenta - Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo.
Vista cámara aérea - Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Izquierda.
Vista persecución - Abajo, Círculo, Abajo, Círculo.

Cámara muy lenta - Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha.
999 turbos - Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Abajo, X, X.
Vidas infinitas - Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Derecha.
Coches borrosos - Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo.
Modo platillo volante - Derecha, Cuadrado, Triángulo, Abajo, X, X, X.

DOOM

Mostrar todas las líneas

Para el juego y pulsa Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Cuadrado. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Todos los muros y límites aparecerán en el mapa del nivel actual.

Mostrar todos los ítems

Para el juego y pulsa Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Círculo. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Todos los objetos incluyendo enemigos, ítems, armas, e interruptores secretos aparecerán en el mapa como triángulos azules.

Invencibilidad

Para el juego y pulsa Abajo, L2, Cuadrado, R1, Derecha, L1, Izquierda, Círculo. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Tu personaje será invencible. Pero a diferencia del potenciador de invulnerabilidad, la pantalla no se pondrá en blanco.

Armas, munición & llaves

Para el juego y pulsa X, Triángulo, L1, Arriba, Abajo, R2, Izquierda, Izquierda. Para confirmar que todo ha ido bien, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana y desaparecerá al volver al juego. Todas las armas, munición y llaves del nivel actual estarán disponibles.

Seleccionar nivel

Para el juego y pulsa Derecha, Izquierda, R2, R1, Triángulo, L1, Círculo, X. Si el código se ha entrado correctamente, aparecerá un menú en la parte superior de la ventana. Pulsa Izquierda y Derecha para seleccionar un nivel y confirma tu entrada con Cuadrado, Círculo, Triángulo, o X.

Muros transparentes

Para el juego y pulsa L1, R2, L2, R1, Derecha, Triángulo, X, Derecha. Tu personaje ahora puede ve3r a través de una capa de muro o sprites.

DOUBLE DRAGON

Personajes extra

Entra en la pantalla de selección de personaje. Resalta a Billy durante tres segundos, muévete a Marian y espera tres segundos, muévete a Chung Fu y espera tres segundos, y muévete a Jimmy y espera tres segundos. Shuko y Duke deberían poder seleccionarse ahora.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Seleccionar nivel

Para el juego y pulsa Abajo nueve veces, Arriba, luego sal del juego. Selecciona la opción «Time To Kill» en la parte inferior del menú principal, pulsa Izquierda o Derecha para seleccionar un nivel, luego pulsa X para empezar el juego.

Códigos de Trucos

Para todos estos trucos, para el juego y entra el código.
Invencibilidad – L2, R1, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Select, Select.
Repetición infinita – Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, L1, R1.
Invisibilidad – L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
Munición ilimitada – Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Select, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Select.
Todas las armas – L1, L2, Arriba, L1, L2, Abajo, R1, Derecha, R2, Izquierda.
Armas potenciadas – R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select.
Todos los ítems – R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2
Daño extra – L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.
Big Head Duke – R1 nueve veces, Arriba.
Duke cabezón – R1 nueve veces, Abajo.
Oponentes cabezones – R1 nueve veces, Izquierda.
Oponentes con cabeza pequeña – R1 nueve veces, Derecha.
Secuencia introductoria – Select, Arriba nueve veces, Select, L1.
Secuencia de victoria – Select, Arriba nueve veces, Select, L2.
Secuencia kilt – Select, Arriba 9 veces, Select, R2
Ver créditos – Select, Arriba 9 veces, Select, R1.
Juego completado – Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Start durante el juego.

Secuencia RoUgue Trip

Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el logo de GT Interactive durante la secuencia introductoria.

DYNASTY WARRIORS

Luchar como Zhuge Liang

Termina el juego con Guan Yu, Zhang Fei y Zhao Yun. Luego pulsa Izquierda en la pantalla de selección de personaje.

Luchar como Cao Cao

Termina el juego con todos los personajes excepto Guan Yu, Zhang Fei, y Zhao Yun.

Luchar como Lu Bu

Termina el juego con Zhuge Liang y Cao Cao.

Luchar como Toukichi

Activa Zhuge Liang, Cao Cao, y Lu Bu. Rápidamente pulsa Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Círculo, Triángulo, R1, R2 en la pantalla de título.

Luchar como Nobunaga

Activa Lu Bu. Rápidamente pulsa Cuadrado, Arriba, Triángulo, Abajo, Círculo en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nobunaga se encuentra a la derecha de Shun Shang Xiang. Selecciona este personaje pulsando L1 o R1 en la pantalla de selección de personaje – tiene básicamente los mismos ataques que Lu Bu.

Luchar como Sun Shang Xiang

Rápidamente pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, Triángulo, Cuadrado, L1, R1 en la pantalla de un jugador. El sonido de una espada confirmará la correcta introducción del código. Selecciona este personaje (una chica), pulsando L1 o L2 en la pantalla de selección de personaje.

E

EXCALIBER 2555 A.D. PLAT

Códigos de Trucos

Para el juego e introduce lo siguiente:
Salud total - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
Todas las armas - Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado
Mostrar cajas de colisión - Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado
Saltar nivel - Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo

F

FADE TO BLACK

Entrar en modo truco

Introduce Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo como password. Ignora la respuesta «Invalid Code». Ahora pueden activarse los siguientes trucos.

Ver secuencias

Entra en modo truco. Entra Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Círculo, X como password. aparecerá un jugador FMV.

Seleccionar nivel

Entra en modo truco. Entra Círculo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Cuadrado como password. Empieza un nuevo juego y pulsa Start durante el juego. Pulsa Círculo para seleccionar la opción «Resume». Ahora puede accederse a cualquier nivel del juego.

Escudo permanente

Entra en modo truco. Entra Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X como password. Empieza un nuevo juego con un escudo siempre lleno. Observa que aún puedes morir de otros modos.

Invencibilidad

Entra en modo truco. Entra Triángulo, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo como password. Empieza un nuevo juego. Observa que el uso de esta opción puede desactivar la colisión de sprites y el mandato Use.

FELONY 11-79

Ver cámara alternativa

Presiona Select y pulsa Triángulo durante el juego.

Todos los vehículos y pistas

Rápidamente pulsa L2 + R1 + R2, R2, L2, R1 + Triángulo en el mando dos del menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código.

Todos los vehículos y pistas (alternativa)

Presiona Triángulo y rápidamente pulsa R1 + L2 + R2, R2, L2, R1 en el mando dos la pantalla de selección de modo de juego. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Alternativamente, usa el mando dos en la pantalla de selección de modo de juego. Presiona Triángulo, luego presiona L2 + R1 + R2. Suelta L2 + R1 + R2, luego pulsa R2, L2, R1 mientras mantienes pulsado Triángulo.

Vehículos secretos

Para acceder a los vehículos ocultos, haz lo siguiente.
360 - Completa la pista de París con más de 2,5 millones de dólares. Para ello, usa el DRM (Dodge Ram). Entra en el metro y destruye ambos trenes y algunos coches. Luego, usa el último teléfono en el mapa.
BUS - Completa la pista Seaside.
CIV - Completa la pista Downtown.
DAM - Completa la pista Metro City.
DBL - Completa la pista París en menos de cuatro minutos.
DTK - Completa la pista París.
ELS - Completa la pista Seaside con más de 2,5 millones. Para ello, selecciona el vehículo Dump Truck. Al empezar la pista, gira hasta que reciban dos contenedores con 100.000 dólares cada uno, pero ignora el resto para ahorrar tiempo.
FD7 - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.
FML - Completa la pista Downtown sin dinero acumulado y sin daños.
GT1 - Completa la pista Seaside en cuatro minutos.
GTK – Sobrepasa el límite de velocidad en la sección freeway de la pista Seaside en al menos 53 mph.
GT5 - Completa la pista Seaside.
GTS - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Alternativamente, completa la pista Seaside.
LIM - Completa la pista París.
NSR - Completa la pista Downtown.
PLC - Completa la pista Seaside sin dinero acumulado y sin daños.
PCS - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.
RCC – Destruye las repisas del muro izquierdo en la tienda al final de la pista de París antes de que acabe el tiempo. Para ahorrar tiempo, intenta hacerte con la RCC, luego usa un teléfono.
SIR - Completa la pista Downtown.
SSP – Excede en 144 mph en el control de velocidad de la pista Seaside.
TAC - Completa la pista Metro City en cuatro minutos.
TNK - Completa la pista Paris sin acumular dinero y sin daños.
VPR - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Para conseguirlo, selecciona la 318 como vehículo. Vuelve hacia la joyería al principio de la pista. Destruye el resto de la joyería, lo que te dará 80.000 dólares más.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP

Atributos de jugador Ilimitados

Resalta uno de los atributos en la pantalla de edición de jugador, luego pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X. Cualquier atributo puede ahora subir hasta 99.

FIFA '99

Encontrar a Ronaldo

Ronaldo se encuentra en el juego como Calcio en el equipo del Inter de Milán.

FINAL DOOM

Para el juego e introduce lo siguiente.
Armas, munición, y llaves - X, Triángulo, L1, Arriba, Abajo, R2, Izquierda, Izquierda
Ver todas las líneas - Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Cuadrado
Ver todos los objetos - Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Círculo
Invencibilidad - Abajo, L2, Cuadrado, R1, Derecha, L1, Izquierda, Círculo
Seleccionar nivel - Derecha, Izquierda, R2, R1, Triángulo, L1, Círculo, X
Muros transparentes - L1, R2, L2, R1, Derecha, Triángulo, X, Derecha

Nivel Master

Misión - Password
2 - 610QNNFT35
3 - F!R251P1FD
4 - RBB4M6HRST
5 - QWC5CS83QS
6 - NJJ64RFRPM
7 - N1J74MYSPR
8 - 811TMQ8W64
9 - 7KKNL7D443
10 - 28RFDDS5YX
11 - C66YZLSGGG
12 - GR85XJVNBD
13 - C33V2DHGHK

Nivel 2

Misión - Password
2 - 7GGLPXL746
3 - YZGLPX2!56
4 - XHHSNYB965
5 - 75NK!VGZZ0
6 - C2253RNRML
7 - NT!3JRNDCB
8 - 8LLT8KRV02

Nivel 3

Misión - Password
10 - !6PQGGJV0Z
11 - WHHTNNPS65
12 - 01JQYV3N34
13 - 5MMD72GFZ1
14 - HK25JRDQNL
15 - S772MKWKCF
16 - 78RB35L1VX
17 - J226DG5PNL

FINAL FANTASY VII PLAT

Materia Bahamut ZERO

En el cohete con Cid, entra la combinación Círculo, Cuadrado, X, X. Ahora ve a Budenhagen en el Cosmo Canyon, y examina la Materia Azul. Bahamut Zero es tuya.

FIGHTING FORCE

Modo de Trucos

Presiona Izquierda + Cuadrado + L1 + L2 + R1 + R2 en el menú principal. Las palabras «Cheat Mode» aparecerán en la parte inferior de la pantalla para confirmar la corrección del código. Entra en la pantalla de opciones para acceder a invencibilidad y opciones de selección de nivel.

Vidas Ilimitadas

Para el juego y pulsa Derecha, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X.

FORMULA ONE PLAT

Modo Buggy

Presiona Select y rápidamente pulsa Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Buggy Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en un pequeño buggy 4x4.

Modo motocicleta

Presiona Select y rápidamente pulsa Abajo, Arriba, Círculo, Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Bike Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en una pequeña motocicleta.

Pista de Lava

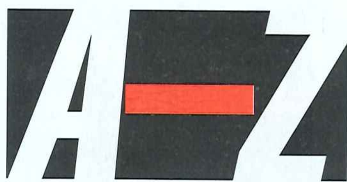
Presiona Select y rápidamente pulsa Cuadrado, Círculo, Arriba, Derecha, Derecha, Círculo, X en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Lava Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista se convertirá en lava, con las demás áreas en gris.

Modo galimatías

Presiona Select y rápidamente pulsa Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Círculo, Cuadrado, Cuadrado en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Gibberish Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Murray hablará en galimatías.

Pista Extra (Frameout City)

Presiona Select y rápidamente pulsa



Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Arriba, Derecha en la pantalla race qualify. La frase «Bonus Track Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista extra será seleccionable la siguiente vez que empieces una nueva carrera. Esta pista está disponible normalmente sólo tras las 17 carreras en modo campeonato, con un final de primero, segundo, o tercero en el campeonato. Guarda el juego en una tarjeta de memoria para conservar la pista extra seleccionable.

Modo alemán
Presiona Select y rápidamente pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Círculo, X en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «German Mode Activated» aparecerá. Los comentarios serán ahora en alemán durante la carrera al margen del lenguaje seleccionado. Sin embargo, los comentarios tienen que estar activados en el menú de opciones de sonido para ser audibles.

Modo español
Presiona Select y rápidamente pulsa Triángulo, Círculo, Derecha, Círculo, Triángulo, Círculo, Derecha, Círculo en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Spanish Mode Activated» aparecerá. Commentary will ahora be in Spanish during la race regardless de la selected language. Los comentarios serán ahora en español durante la carrera al margen del lenguaje seleccionado. Sin embargo, los comentarios tienen que estar activados en el menú de opciones de sonido para ser audibles.

FORMULA ONE '98

Pista oculta
Introduce CHEESY POOFS como nombre de piloto.

Pista coliseo romano
Introduce GO COWS como nombre de piloto.

FORSAKEN

Opciones de trucos
Resalta la selección «Options» y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Luego, entra en la pantalla de opciones para acceder a un ítem «Cheat Options».

FUTURE COP: L.A.P.D

Para el juego y resalta la selección «Sound FX Volume» en la pantalla de opciones, luego introduce los códigos siguientes para el efecto deseado.
Invencibilidad - Círculo, Círculo, Select, Select, Círculo, Select, X, Cuadrado
Saltar nivel - Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Select, X, Select
Armas potenciadas - Círculo, X, Select, Cuadrado, Círculo, X, Select, Cuadrado

Todas las misiones completas, todas las armas extra
Introduce DYPYFASRHR como password.

Todas las misiones completas y bloqueadas, todas las armas extra
Introduce DYSIFASRHY como password.

G

GEX CLAS

Seleccionar nivel
Ve a la bóveda de seleccionar nivel y pulsa R1 + Select. Luego pulsa X, Cuadrado, X, Derecha, Arriba, Izquierda, Círculo, Círculo, Abajo, Abajo.

Acceso a todos los niveles
Ve a una plataforma y pulsa R1 + Select. Luego pulsa Círculo, Start, Derecha, Arriba, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Arriba, Start.

Para los trucos siguientes, para el juego, presiona R1, e introduce el código deseado.
Potenciador de hielo – Círculo, Círculo, Izquierda, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha
Potenciador de salto – X, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha
Potenciador de velocidad – Abajo, Start, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Start
Potenciador bola de fuego - X, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha
Potenciador de luz - Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, Derecha
Invencibilidad - X, Cuadrado, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha

Final largo
Durante el juego, para, presiona R1 y pulsa Círculo, Derecha, Derecha, Abajo, Triángulo, Abajo, Círculo, Derecha, Derecha, Abajo, Triángulo, Abajo, Start. El final extendido del juego aparecerá. La escena incluye sketches y gráficos usados durante el desarrollo del juego. Este es el final visto normalmente sólo tras completar el nivel Planet X.

GEX: ENTER THE GECKO

Modo depuración
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Pulsa Start para volver al juego, luego pulsa Select para mostrar el menú debug.

Vidas Ilimitadas
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo.

Invencibilidad
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda.

Seleccionar nivel
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha. Vuelve al juego y pulsa Select para seleccionar un nuevo nivel.

Comentarios de Gex
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo. Vuelve al juego y pulsa Select para que Gex haga un comentario.

Gex deambulando
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Abajo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.

Nivel times
Pulsa Start para detener el juego y resalta la opción «Exit». Presiona L2 y pulsa Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Triángulo, X. Vuelve al juego y vuelve a la Media Dimension. Pulsa Select para ver el nivel estadísticas o Cuadrado para las veces más rápidas.

Mejor final
Introduce la siguiente clave para empezar con todos los extras recogidos.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, Cuadrado, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado

GEX 3 - DEEP COVER GECKO NUEVO

Invencibilidad
Para el juego, luego presiona L2 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo.

Citas de Gex
Para el juego, presiona L2 y pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Círculo, Arriba, Derecha. Vuelve al juego y pulsa Select para obligar a Gex a hacer un comentario.

Nota del código de salto
Para entrar los siguientes códigos en la pantalla de salto, juega el nivel secreto y consigue los cuatro saltos recolectables. Las palabras clave se introducen en la pantalla de salto.
Vida extra - Triángulo, Círculo, Estrella, Cuadrado, Cuadrado, X
Diez vidas - Cuadrado, X, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado
Invencible - Cuadrado, Estrella, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Diamante
Jugar como Alfred - Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Estrella
Jugar como Cuz - Cuadrado, Diamante, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Diamante
Jugar como Rex - Cuadrado, Estrella, Estrella, Cuadrado, Triángulo, Triángulo
Ver secuencia - Círculo, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Diamante, Estrella
Ver secuencia 2 - Diamante, Estrella, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo

G-POLICE PLAT

Invencibilidad
Presiona L1 + R2 + Cuadrado y pulsa Izquierda durante la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual cuando este código esté habilitado. Sin embargo, puede usarse para intentar varias estrategias y opciones antes de jugar en modo normal.

Todas las armas, munición ilimitada
Presiona L2 + R1 + Círculo y pulsa Izquierda en la pantalla de carga de armas tras la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual con este código activado.
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password.
Misiones secretas - PANTALON
Tráfico civil rápido - BENIHILL
Activar sirenas - WOOWOO
Ángulo de cámara extra - SUPACAM

GRAN TURISMO PLAT

Modo alta resolución
Consigue una licencia International A, luego entra en la liga GT y gana cuatro copas, incluyendo la GT World Cup. Alternativamente, completa con éxito las pistas en modo arcade en el nivel de dificultad duro.

Secuencia Extra
Selecciona el modo arcade, obtén las pistas extra, luego finaliza en primer lugar en todas las pistas con cualquier coche. Tiene que hacerse en el modo clase A, B, y C en dificultad normal o mayor. Una opción «Staff Video» aparecerá ahora bajo «Extra Ítems».

GRAND THEFT AUTO PLAT

Invencibilidad
Pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado en el menú principal.

Modos de trucos
Introduce los siguientes nombres de jugador para activar los correspondientes trucos. Nota: Todos los códigos del juego pueden usarse combinados. Entra y acepta un código, luego ve a «Rename» e introduce otro código. Tu personaje puede renombrarse a cualquier otro nombre tras entrar el último código.
Todas las armas, munición ilimitada, seleccionar nivel, 99 vidas, blindaje, salir de la cárcel, ver coordenadas, máximo nivel buscado, 5x extra - BSTARD
Sin policía - CHUFF
Todas las ciudades - TURF
Saltar ciudad - WEYHEY
Seleccionar nivel - SKYBABIES

H

HEART OF DARKNESS

Modo trucos
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 en el controlador dos y enciende la PlayStation. Mantén los botones pulsados y entra en la pantalla de opciones desde el menú principal con el controlador uno. Luego, selecciona la opción «Load Game» en la pantalla «Treehouse» para seleccionar cualquier nivel o secuencia.

I

ISS PRO '98

Jugadores clásicos de All-Star
Resalta la opción «Exhibition», luego pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. El sonido de aplausos confirmará la correcta introducción de esta parte del código. Presiona L1 + R1 en la pantalla de selección de país para mostrar el equipo Classic All-Stars. Para un juego de dos jugadores con ambos equipos como Classic All Stars, resalta un país y presiona L1 + R2 en el mando uno, mientras el mando dos se usa para seleccionar el mismo país mientras los botones están pulsados. Luego, suelta los botones y selecciona el mismo país con el mando uno.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikinis en natación estilo libre
Resalta «100m Free Style» en la pantalla de selección de juego y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. Las nadadoras llevarán bikinis durante el evento.

Marcadores ocultos
Selecciona la opción Start desde la pantalla de título. Entra en un evento y para el juego. Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado + X + Triángulo + Círculo. Mantén estos botones pulsados y repetidamente pulsa Arriba o Abajo para quitar los marcadores de la pantalla.

Lanzadera espacial
En el lanzamiento de pértiga, salva la altura de 4,5 metros al primer intento. En el segundo intento, fija la marca a 5,0 metros y sáltala. Una lanzadera espacial volará cuando la pértiga se fije de nuevo.

Tiranosaurio Rex
In el Shot Putt, obtén una distancia compuesta por números iguales, como «11.11» o «55.55». Aparecerá un Tiranosaurio Rex tras la multitud del estadio.

OVNI
En Javalina, pulsa el botón Cuadrado o Círculo una vez y empieza a correr hacia la línea de salida. Cuando aparece el contador del ángulo, pulsa y presiona X para llevarlo a 60 grados. Cuando llegue el contador, empieza a pulsar Cuadrado o Círculo rápidamente. Asegúrate de correr a toda velocidad y suelta la javalina antes de la línea de salida. La javalina tiene que arrojarse con la máxima potencia con un ángulo de más de 60 grados. Un OVNI caerá sobre el estadio con la javalina sobresaliendo de él.

Pájaros
En Disco, obtén una distancia que cuadre en metros y centímetros, como «55.55» o «23.23». Una bandada de pájaros aparecerá sobre el estadio.

Topo
En el Triple Salto o Salto de longitud, cuadra los tres últimos números de tu distancia, como «13.33» o «19.99». Un topo aparecerá en la ubicación de tu salto.

Balón
En el lanzamiento de martillo, consigue una distancia que cuadre en metros y centímetros, como «1.01», «21.21», o «35.35». Aparecerá un balón desde la multitud.

Dirigible
En el salto de altura, clasifícate al primer intento. En el segundo intento, ajusta la barra más de 40 cm y sáltala. Durante el tercer salto, aparecerá un dirigible.

J

JONAH LOMU RUGBY

Equipos extra
Gana la Territories Cup durante el juego normal. Usa la opción «Play» para acceder a otra liga con equipos extra como Barbarians, British Lions, y World XV. Usa la opción «Play» de nuevo tras ganar la copa en esa liga para acceder a un nuevo grupo de equipos extra, incluyendo Codemasters, Rage All-Stars, y Team Lomu.

JUMPING FLASH

Control de nubes
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Arriba o Abajo en la pantalla de título para controlar la velocidad de las nubes.

Seleccionar nivel
Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, X, X, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Triángulo, X, Triángulo en el menú principal. El menú se pondrá en rojo para confirmar el código correcto. Pulsa Derecha para seleccionar un nivel.

Jugar de nuevo
Tras completar el juego, los niveles pueden jugarse de nuevo con objetos añadidos, desplazados o desaparecidos. Cada nivel tendrá además un límite de tiempo.

Saltos extra
Tras completar el juego, ve a la pantalla de selección de etapa. Pasa por los niveles hasta que aparece la palabra «Extra». Reinicia el juego para saltar cinco veces en lugar de tres en una fila.

Modo súper
Completa el juego (sin incluir extras) sin usar ninguna continuación para entrar en modo Super. En este modo, puedes saltar seis veces en lugar de tres en una fila. Pulsa Triángulo para caer más rápido y hacer más daño cuando caes sobre los enemigos. Pulsa L1 o L2 para correr y saltar más.

JUMPING FLASH 2 CLAS

Modo súper
Termina el juego y guárdalo en una tarjeta de

A–Z

memoria. Tras cargar la partida guardada en la pantalla de título, resalta «Game Start» y pulsa Izquierda. El juego ahora puede cambiarse a modo Super, lo que te permite saltar seis niveles en lugar de tres. Pulsa el botón salto cada vez que alcances la altura máxima.

Modo extra
Tras completar el juego en modo Super, puede repetirse con mayor dificultad en modo Extra.

Tex AI
Pulsa Arriba, Abajo, L1, R2, R1, L2, Izquierda, Derecha, Select en la pantalla de título. Selecciona la opción «Support AI» en options menu para acceder a Tex.

Rachel AI
Pulsa Izquierda, Derecha, R1, L2, L1, R2, Arriba, Abajo, Triángulo, Select en la pantalla de título. Selecciona la opción «Support AI» en el menú de opciones para acceder a Rachel.

K

KENSEI: SACRED FIST

Modo batalla extra
Completa el juego con todos los personajes normales, luego de nuevo con todos los personajes ocultos. Estará disponible un modo de batalla extra.

KLONOA: DOOR TO PHANOTMILE

Nivel extra Balue's Tower (Extra Vision)
Salva los 72 Phantomilians.

Probar música
Completa el juego extra Balue's Tower. Aparecerá una opción «music test» en la pantalla de seleccionar nivel.

Pantalla de Control de título
Pulsa L2 y R2 en la pantalla de título para modificar la pantalla.

Seleccionar nivel
Completa el juego, luego vuelve a la pantalla de título. Selección la opción «Continue», luego selecciona «Vision Clear».

KRAZY IVAN

Seleccionar nivel
Resalta Rusia y pulsa Derecha en la pantalla de seleccionar nivel con el globo. Presiona X + Abajo/Izquierda antes de que aparezcan los detalles de la misión japonesa. El globo empezará a botar por los niveles. Suelta los botones cuando aparezca un nivel específico para jugarlo.

Final verdadero
Cuando el generador de escudo estalla en el nivel final (Japón), ve al centro de la explosión para conseguir un nivel oculto y el verdadero final del juego.

L

LIBERO GRANDE

Jugar como Gregorio Zonaras
Completa con éxito el modo arcade con la dificultad normal.

Jugar como Arnold Lang
Consigue más de 8000 puntos en el modo «Challenge 9».

Jugar como Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner, o Gerald Wells
Gana la copa internacional con todos los países con el nivel de dificultad normal.

Jugar como Ruprecht Goes
Desbloquea las tres últimas opciones en modo «Challenge 9».

Jugar como David Magellan
Consigue más de 1150 puntos en modo «Challenge 9» con todos los niveles de dificultad.

Jugar como Maurice Poulenc
Consigue superar un marcador global de 100 con cualquier equipo en modo «vs. CPU».

Modo 1998 World Cup France
Selecciona «International Cup» y resalta la opción «New Game/Continue». Luego presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Círculo. Los equipos serán los mismos que en la Final de 1998 World Cup France.

LOADED

Máxima potencia de fuego
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Triángulo. La opción extra «Power» aparecerá para confirmar el código. Selecciónalo para subir la potencia de fuego de tu arma al máximo.

Recargar Munición
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Derecha, Círculo. La opción extra «Ammo» aparecerá para confirmar el código. Selecciónala para aumentar tu munición hasta un límite de 32.000. Sin embargo, el juego puede presentar problemas si te pasas de 15.000.

Recargar salud
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo, Círculo. La opción extra «Health» aparecerá para confirmar el código. Selecciónala para recargar la barra de vida.

Vidas Extra
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Izquierda, Abajo, Derecha, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo.

Bombas Extra inteligentes
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa R1, R2, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, R2, Círculo, Círculo, Cuadrado.

Saltar Nivel
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa X, R1, Triángulo, R1, Cuadrado, Círculo, R2, R2, X, Cuadrado, Triángulo, X.

Seleccionar nivel
Pulsa Start durante el juego para ir al menú opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo.

Modo dios
Pulsa Start durante el juego en el nivel uno para mostrar el menú de opciones. Presiona abajo L1 y L2 durante diez segundos. Mantén los botones pulsados y pulsa Cuadrado, Abajo, Abajo, Cuadrado, Abajo, Abajo, Círculo. Un rectángulo aparecerá en la esquina superior izquierda para confirmar el código. Se habilitarán bombas inteligentes ilimitadas, munición, vidas y el salto de nivel.

M

MADDEN '97

Equipos ocultos
Empieza un juego de exhibición. Selecciona dos equipos cualesquiera y las opciones de controlador. Entra como nombre TIBURON y pulsa X para aceptar. Pulsa Círculo para volver a la página de selección de equipo. Debería haber ocho equipos disponibles más: All-Madden All-Time, 50's y 60's, All 70's, All 80's, AFC pro bowl team, NFC pro bowl team, EA Sports Team, y Team Tiburon. Los equipos ocultos también pueden elegirse al azar pulsando L2 + R2 en modo exhibición.

Ver secuencias
Presiona R1 o R2 cuando la pantalla negra con el logo PlayStation aparece mientras se carga el juego. Aparecerá una pantalla titulada «Cinematics» en lugar de la pantalla de título. Pueden verse las secuencias FMV de ganar, perder y Super Bowl.

MADDEN '98

Equipos extra
Introduce uno de los siguientes nombres en el menú «Create Player» para activar el equipo extra correspondiente.

EQUIPO - NOMBRE
EA Sports - ORRS HEROES
Tiberon Team - LOIN CLOTH
All Time All Madden - COACH
All '60s - PAC ATTACK
All '70s - STEELCURTAIN
All '80's - GOLD RUSH
NFC Pro Bowl - ALOHA
AFC Pro Bowl - LUAU

Estadios Extra
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Create Player» para activar el correspondiente estadio extra.

ESTADIO NOMBRE
Astrodome ETSONS
Cleveland Browns Stadium DAWGPOUND
Old Miami Dolphins Stadium DANDAMAN
Old Oakland Stadium SNAKE
Old Tampa Bay Stadium BIG SOMBRERO
RFK Stadium OLDDC
Tiburon Sports Complex SHARKSFIN
Wild West GHOST TOWN

Efectos de Jugador
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Create Player» para activar la correspondiente función.

EFECTO - NOMBRE
Defensas mejorados - LEECH
Capturas fáciles - GLOVES
Patadas largas - BIGFOOT
Brazo agarrotado - JACKHAMMER

MADDEN '99

Equipos extra
Introduce una de las siguientes entradas en la pantalla de código.

EQUIPO	CÓDIGO
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOTTOMS
80s Greats	SPRBWLSHUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG
75th Anniversary Team	THROWBACK
NFL Equipment Team	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns	WELCOMEBACK
EA Sports	NTHEGAME
Tiburon	HAMMERHEAD

Estadios extra
Introduce uno de las siguientes entradas en la pantalla de códigos.

ESTADIO - CÓDIGO
EA Sports - EA_STADIUM
Tiburon - OURHOUSE
Cleveland - DOGPOUND99
RFK - THEHOGS
Original Miami - NOTAFISH
Original Tampa - SOMBRERO
Original Oakland - STICKEM
Astrodome - FOR_RENT

MARVEL SUPER HEROES

Luchar como Dr. Doom
Completa y guarda el juego con la configuración predeterminada. Desactiva la opción «Shortcuts». Entra en la pantalla de selección de personaje. Pulsa Abajo, pulsa Abajo de nuevo y presiona el botón. Rápidamente pulsa X, Círculo, R1 en este orden, presionando cada botón mientras pulsas el siguiente botón. En este punto, Abajo + X + Círculo + R1 deberían presionarse. Oirás como dice «Captain America», pero aparecerá la cara y el nombre de Dr. Doom.

Luchar como Thanos
Completa y guarda el juego con las opciones predeterminadas. Desactiva la opción «Shortcuts». Entra en la pantalla de selección de personaje. Pulsa Arriba, pulsa Arriba de nuevo y presiona el botón. Rápidamente pulsa L1, Triángulo, Cuadrado en ese orden, presionando cada botón al pulsar el siguiente botón. En este punto, deberías presionar Arriba + L1 + Triángulo + Cuadrado. Oirás como dice «Spider Man», pero aparecerán la cara y el nombre de Thanos.

Desactivar gemas de poder en modo vs.
Pulsa Select en los controladores uno y dos antes de que empiece el combate. La frase «No Gems» aparecerá para confirmar el código.

Seguir luchando
Presiona Select tras el último asalto del final del combate para seguir golpeando a tu oponente.

Vestuario alternativo
Desactiva la opción «Shortcuts». Presiona Arriba (si tu personaje está en la fila superior) o Abajo (si tu personaje está en la fila inferior) durante unos tres segundos y pulsa cualquier botón en la pantalla de selección de personaje.

Arrojar calabazas
Usa una gema Reality, luego pulsa Select.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER NUEVO

Para obtener estos personajes ocultos, resalta el segundo personaje mencionado, presiona Select, y pulsa cualquier botón.
Evil Sakura - Hulk
Mech Zangief - Blackheart
Mephisto - Omega Red
Shadow - Dhalsim
US Agent - Bison

MAX POWER RACING

Coches GTI
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Rome y pulsa L1, Círculo, R1, Cuadrado, L2, Cuadrado.

Coches potenciados
Selecciona el modo arcade. Luego, resalta la carrera UK y pulsa R1, Cuadrado, L1, Círculo, R2, Círculo.

Coches R/C
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera USA y pulsa Cuadrado, L1, R2, L2, Círculo, R1.

Pista Max Power
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Peru y pulsa Círculo, Cuadrado, R2, R2, R1, R1.

Todas las pistas
Selecciona el modo arcade. Luego resalta la carrera Africa y pulsa R1, R2, R1, L1, Cuadrado, L1.

Pistas inversas
Completa con éxito las treinta pistas para correr cualquier pista en dirección opuesta.

MEDIEVIL

Modo trucos
Para el juego, luego presiona L2 y pulsa Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo.

Modo trucos extendido
Para el juego, luego presiona L2 y pulsa Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha.

METAL GEAR SOLID

Equipo de camuflaje
Completa el juego en el menor nivel de dificultad tras someterte a tortura pulsando Select. Otacon dará a tu personaje la ropa de camuflaje tras salvarte. Deja que acaben los créditos y luego guarda el juego. Carga el juego para empezar con la ropa de camuflaje.

Bandana
Completa el juego sin someterte a la tortura. Tu personaje salvará a Meryl y recibirá la bandana. Cuando la lleves, la bandana te dará munición ilimitada en todas las armas.

MICRO MACHINES V3 PLAT

Introduce los códigos siguientes como nombre de jugador. Puedes entrar tantos nombres como quieras:
Nueve vidas en modo un jugador - CATLIVES
Tres vidas en modo multi-jugador - 3LIVES
Todas las pistas en modo multi-jugador - GIMMEALL
Tanques en todas las pistas en modo multi-jugador - TANKS4ME
Sin armas de tanque en modo multi-jugador - NOTANKS
Nieve durante la consecución del trofeo - WINTERY
En los siguientes códigos para el juego e introduce el mandato:
Transformar el coche en cualquier objeto - Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda
Objetos flotantes - Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X
Doble velocidad - X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X
Coches de la CPU lentos - Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cruz
Vista trasera del coche - Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo

A-Z

Grandes saltos
Pulsa Cuadrado, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo durante el juego. Un beep confirmará la correcta introducción del código. Entra el código de nuevo para desactivar este modo.

MORTAL KOMBAT 3
Menú extendido 1
Pulsa X, L1, L2 tras la pantalla «Prepare For Kombat». El sonido de un címbalo confirmará la correcta introducción del código. Pulsa Arriba en la opción «Kombat» de Kombat Kube y aparecerá un signo de interrogacion azul.
Menú extendido 2
Pulsa X, Círculo, Triángulo, R1, R1, R2, R2, R1, R1 en la pantalla de copyright. Shao Kahn dirá «You'll never win» para confirmar el código. Pulsa Arriba en la opción «Kombat» de Kombat Kube y aparecerá un signo de interrogación azul con dos opciones más.

MORTAL KOMBAT 4
Menú trucos
Introduce Kombat Kode 302 213 en la pantalla 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve al menú de opciones. Resalta «Versus Screen Enabled» y presiona Block + Run durante diez segundos.
Vestuario alternativo
Pulsa Start y cualquier botón para rotar la pantalla select pictures dos veces para activar el segundo vestuario de cada personaje, excepto Sonya y Tanya. Las imágenes de la pantalla deben rotarse tres veces para estos personajes.
Luchar como Meat
Entra en «Group Mode» y completa con éxito el juego con los 16 personajes. Tras conseguir esto, selecciona cualquier personaje y empieza una partida. Tu personaje jugará como Meat con los movimientos del personaje que hayas seleccionado.
Luchar como Goro
Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda para resaltar el icono de Shinnok, luego pulsa Run + Block.
Luchar como Noob Saibot
Introduce el Kombat Kode 012 012 en la pantalla de 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve a la pantalla de selección de personaje. Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa Arriba, Arriba, Izquierda para resaltar el icono de Reiko, luego pulsa Run + Block.
Seleccionar nivel en un solo jugador
Entra en el menú «Practice» y selecciona el nivel que aparece antes del nivel donde quieres empezar. Empieza un combate en modo practice, luego sal inmediatamente. Empieza un juego de un solo jugador para empezar en el nivel deseado.
Ver biografías
Entra en modo «Kombat Theatre», resalta el personaje deseado y pulsa Block.
Kombat Kodes
Introduce uno de los siguientes códigos para activar el correspondiente efecto.
EFECTO - CÓDIGO
One-hit win - 123 123
Noob Saibot mode - 012 012
Red Rain (Rain stage) - 020 020
Explosive Kombat - 050 050
No se pierden las armas - 002 002
Desactivar golpes - 100 100
Desactivar daño máximo - 010 010
Desactivar golpes y máximo daño - 110 110
Arma aleatoria - 111 111
Empezar con arma aleatoria - 222 222
Empezar con armas débiles - 444 444
Muchas armas - 555 555
Combate silencioso - 666 666
Cabezones - 321 321
Luchar en la guarida de Goro (Spike Pit) - 011 011
Luchar en Well (Scorpion's Stage) - 022 022
Luchar en el nivel de Elder God (Blue Face) - 033 033
Luchar en nivel Tomb - 044 044
Luchar en nivel Rain - 055 055
Luchar en nivel Snake - 066 066
Luchar en el templo de Shaolin - 101 101
Luchar en el bosque animado - 202 202
Luchar en Prisión (nivel Fan) - 303 303
Luchar en Ice Pit - 313 313

MORTAL KOMBAT TRILOGY PLAT
Personajes clásicos
Pulsa Select para seleccionar Rayden, Jax, Kung Lao, o Kano en versiones originales de estos luchadores.
Seleccionar nivel
Resalta Sonya y pulsa Arriba + Start en modo un jugador o Vs. La pantalla temblará y se oirá una explosión para confirmar el código.
Créditos ilimitados
Pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. La pantalla de créditos cambiará a «Freeplay».
Luchar como Chameleon
Si luchas como jugador uno, selecciona cualquier ninja masculino (Reptile, Classic Sub-Zero, Rain, Human Smoke, Ermac, Noob Saibot, o Scorpion) y presiona Izquierda + R1 + R2 + Cuadrado + Triángulo hasta que empiece la lucha. Si luchas como jugador dos, selecciona cualquier ninja masculino y presiona Derecha + R1 + R2 + Cuadrado + Triángulo hasta que empiece la lucha. Chameleon es un ninja que se transforma en los otros ninjas en el juego. Cuando la lucha empieza, tu ninja explotará y se convertirá en Chameleon.
Selección de personaje aleatoria
Presiona Arriba + Start en la pantalla de selección de personaje.
Cajas Roja y azul «?»
Rápidamente pulsa HK, LK, RUN, LP, HP, HP, HP LP, LP en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
«?» en Kube
Presiona Arriba + R1 + R2 + L1 + L2 y pulsa Arriba cuando el cuadrado etiquetado «Konfigure Kombat» aparece en el menú de opciones. La pantalla temblará para confirmar el código. El menú «?» se abrirá, dando acceso a una completa serie de opciones.

MOTORHEAD
Notas sobre Trucos
Las mejores puntuaciones no se guardarán si se activa cualquier truco.
Vista más rápida
Introduce SOFTHEAD como código en el menú opciones. La cadencia de frames se mantendrá a 25 por segundo, pero mejorada.
Vista aérea
Introduce SUPERCAR como código en el menú de opciones.
División en dos coches y pistas
Introduce COWRULES como código en el menú de opciones.
División en un coches y pistas
Introduce FRAGTIME como código en el menú de menú opciones. Nota: esto también activará la división en 2 coches y pistas.
Pista Nolby Hills
Introduce TURBOMOS como código en el menú de opciones. Esto también activará la división en 1 y 2 coches y pistas.
Todos los coches y pistas
Introduce LASTCODE como código en el menú de opciones.
Demo alternativa
Introduce INSANITY como código en el menú de opciones. El modo demo durará tres minutos e incluye ocho coches con efectos de cámara especiales.
Desactivar todos los trucos
Introduce NOCHEATS como código en el menú de opciones.
Créditos alternativos
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado + Círculo en la pantalla de créditos para cambiar los nombres a los de modo demo.
Mensaje de créditos extra
Introduce SH4 como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Un mensaje extra correrá con los créditos en pantalla.
Humo coloreado
Localiza la estación de servicio en Gold Bridge. Conduce hacia atrás alrededor de los surtidores tres veces en veinte segundos. Tu velocidad debe superar los 40 km/h al pasar la puerta.
Coche Turbo
Encuentra el callejón sin salida al principio de la larga recta en treinta segundos en Red Rock. Conduce hacia atrás y pasa de 20 km/h.
Ver equipo de desarrollo
Localiza la larga subida antes del cine y la disco en Neocity. Conduce a través del muro de la primera casa a la izquierda.
Coches con rebote
Localiza el callejón a la izquierda de la carretera pasado el edificio Atlantika Central Station. Conduce desde aquí a la esquina izquierda a la derecha del edificio en menos de veinte segundos.
Coches tipo jeep
Para después de la puerta del Black Lotus Club durante unos quince segundos.
Gravedad Lunar
Conduce a la puerta izquierda del garaje con imágenes de Digital Illusions en Nolby Hills a más de 75 km/h.

MOTO RACER
Introduce estos códigos en la primera pantalla «Pulsa Start». El logo debe reaparecer para confirmar el código.
Ver créditos - Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo, Arriba,
Ver secuencia de victoria - Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, L1, Arriba, R2, X
Activar las diez pistas - Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Círculo, R2, Triángulo, X
Activar las diez pistas al revés - Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Círculo, L2, Triángulo, X
Modo inverso - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo, R1, L1, Triángulo, X
Modo mini motos- Arriba, Abajo, R2, L2, Abajo, Arriba, L1, X
Motos Turbo potenciadas - Arriba, Arriba, Arriba, Triángulo, R1, Triángulo, R2, Arriba, Arriba, X
Pistas de noche - Arriba, Círculo, L1, Abajo, Triángulo, L2, Círculo, Izquierda, R1, X
Vehículos del futuro - Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, L1, R2, L2, R1, Círculo, X
Sólo moto, sin piloto - Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, L1, R1, X
Sólo piloto, sin moto - Derecha, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, L2, R2, X

MOTO RACER 2
Introduce los códigos siguientes en el menú principal.
Pista extra - R1, R2, Arriba, Izquierda, Triángulo
Motos más rápidas - Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Triángulo, X
Saltos mayores - Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, X
Otros pilotos limitados a 50 km/h - Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, L1, R1, X
Ganar el Campeonato final - R2, L2, Arriba, Arriba, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Abajo, R1, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Arriba, Abajo, R, Triángulo, R2, L1, Cuadrado, R2, L2, L2, Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Triángulo en el menú principal.

MOTOR TOON GRAND PRIX 2
Opciones avanzadas
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 cuando selecciones ítems en el menú opciones
Pilotos fantasma
Presiona R1 al seleccionar una opción de tarjeta de memoria y selecciona la opción «Load Ghost». Podrás mirar o pilotar contra los mejores tiempos del equipo de Sony.
Modo Perfect run
Pulsa R1 al seleccionar la opción «Replay Video».
Aceleración instantánea
Pulsa Reverse mientras presionas X.

N

NASCAR '99
Correr como Bobby Allison
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Charlotte. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Izquierda, Arriba, Derecha, Cuadrado, X, Círculo, L1, L2, R2, R1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Davey Allison
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Talladega. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Arriba, X, Abajo, R1, Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, L2, R2 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Alan Kulwicki
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Bristol. Resalta la opción «Select Car» y pulsa R1, R1, R2, R2, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, X, X en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Cale Yarborough
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Darlington. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Círculo, Izquierda en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Richard Petty
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Martinsville. Resalta la opción «Select Car» y pulsa Arriba, R1, Derecha, Círculo, Abajo, X, Izquierda, Cuadrado, L1, R1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Correr como Benny Parsons
Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Richmond. Resalta la opción «Select Car» y pulsa R2, R2, L1, L2, L2, L2, R1, R2, R2, L1 en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.
Conductor con aspavientos
Selecciona la vista cockpit, luego presiona Select hasta que el piloto agite los brazos.

NBA IN THE ZONE 2
Equipo All-Star
Resalta «Start» en la pantalla de título y presiona L1 + R2 + Select + Start hasta que la pantalla se desvanece. el Equipo All Star puede seleccionarse en el modo exhibición.
Jugadores Extra
Magic Johnson
Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 25.
Larry Bird
Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 29.
Michael Jordan
«M.GUARD» en los Bulls.
Shaquille O'Neal
«S.CENTER» en los Lakers.
Charles Barkley
«C.FORWARD» en los Rockets.

NBA JAM EXTREME
Códigos de la pantalla de récord
Los siguientes códigos se introducen en la pantalla de récords. Se entran un par de letras cada vez. Entra el primer par, borra atrás dos veces, e introduce el siguiente par, repitiendo hasta completar el código. Un sonido y un flash confirmarán la correcta introducción del código. En este punto, puedes entrar un récord normalmente.
Empezar en playoffs - PL, AY, DE, FS.
Empezar en finales - FI, NA, LS.
Empezar playoff con 2-0 - CH, EE, SY.
Empezar finales con 3-0 - NO, VI, CE.
Hacer un calentamiento de 45 segundos antes de jugar - SH, OO, TO, UT.
Modo test de sonido - KA, ZO, O. El test de sonido aparecerá justo antes de la pantalla de selección de equipo permitiendo reproducir la música y los sonidos en el juego.
Códigos antes del juego
Inicia las siguientes acciones con el mando en la pantalla de selección y complétalas en la pantalla Vs. La acción final del código debe completarse en la pantalla Vs. para activar el truco. Un efecto de sonido y la imagen de un jugador en la parte inferior de la pantalla confirmarán el código.
Mostrar porcentaje de tiros - Presiona Extreme + Shoot.
Turbo permanente - Presiona Turbo y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.
Sin contadores de turbo - Presiona Turbo +

Extreme y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.
Sin público - Presiona Extreme + Pass + Arriba.

NBA LIVE '98

Tiro libre mínimo
Presiona R1 mientras tiras un tiro libre.

Girar pelota antes de tiro libre
Presiona R1 + L1 y pulsa X cuando la pelota se mueve en la barra de potencia «T».

Tiro de prueba
Presiona L1 mientras tiras un tiro libre.

Modo trucos
Entra en la pantalla «User Setup», resalta el equipo a controlar y pulsa Arriba hasta que aparece la frase «Start New». Pulsa X, introduce «Secrets» (con mayúscula y minúsculas) como nombre, y pulsa Start. Resalta la nueva opción «Secrets» y pulsa Círculo. Resalta la opción «Secret Code» y pulsa X. Introduce uno de los siguientes códigos (atención a mayúsculas y minúsculas) y pulsa Start. Nota: algunos códigos tienen varias configuraciones. Para cambiarlas, resalta el código y pulsa Izquierda o Derecha. Los códigos se guardarán en memoria si guardas el juego inmediatamente después de entrar el código.

Pista acuática
Introduce Seaweed como código. El siguiente juego tendrá lugar bajo el agua.

Disfraces de Halloween
Introduce Scary como código. El equipo de casa jugará disfrazado. Entra Freaky como código para que el equipo visitante sea el disfrazado.

Jugadores Invisibles
Introduce Cloak Home como código. El equipo de casa será invisible. Entra Cloak Away como código para que se el equipo visitante.

Jugadores camaleón
Introduce Lizard como código. El equipo de casa se camuflará con la pista, o entra Reptile como código para que lo haga el equipo visitante.

Jugadores de peluche
Introduce Pin rocks como código. Selecciona la respuesta «He's both» a la pregunta que aparece. La opción «The Lovable Pin» estará ahora disponible. Activa «Halloween costumes» y «The Lovable Pin» para convertir todos los jugadores en ositos de peluche.

Equipos Extra
Entra en la pantalla «Rosters» y selecciona la opción «Create Custom Team». Introduce uno de los siguientes lugares y nombres de equipo para activar el correspondiente equipo consistente en miembros del equipo de desarrollo.

Lugar	- Nombre equipo
EA	- Europals
Hitmen	- Coders
Hitmen	- Earplugs
Hitmen	- Idlers
Hitmen	- Pixels
QA	- Campers
QA	- DBuggers
QA	- Testtubes
TNT	- Blasters

NBA LIVE '99

Equipos Extra
Entra en la pantalla «Rosters» y selecciona la opción «Create Custom Team». Introduce uno de los siguientes lugares y nombres de equipo para activar el correspondiente equipo consistente en miembros del equipo de desarrollo.

Lugar	- Nombre equipo
EA	- Europals
Hitmen	- Coders
Hitmen	- Earplugs
Hitmen	- Idlers
Hitmen	- Rebounds
Hitmen	- Pixels

NEED FOR SPEED 2 CLAS

Pilotar un Ford Indigo
Introduce LILZIP como password. Este coche está disponible normalmente tras ganar el modo torneo.

Pista Monolithic Studios
Introduce SHOTME como password. Esta pista cruza diversos exteriores de un estudio cinematográfico.

Super motor
Introduce POWRUP como password. Un motor Pioneer con mayor aceleración en modo arcade y mejor aceleración y más velocidad punta en modo simulación estarán disponibles para todos los coches. Nota: Entra POWRUP por segunda vez para aumentar aún más la potencia.

Vistas de cámara adicionales
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + X + Triángulo + Cuadrado + Círculo mientras se carga una pista. Suelta los botones cuando la carrera empieza para seleccionar hasta nueve cámaras en lugar de las cuatro habituales.

Mapa de carrera
Presiona Triángulo y suéltalo dos veces para mostrar el mapa en pantalla.

Vehículos ocultos
Introduce las siguiente claves para pilotar el correspondiente vehículo u objeto. Para el jugador dos, cambia la ME del final por una U.

VEHÍCULO/OBJETO - PASSWORD
Mercedes Benz - BNZME
Saab - BEETME
BMW - BMRME
Mazda - MAZME
Citroen 2CV - CITME
Volkswagen Beetle - BUGME
Audi Quattro - QUATME
Jeep Wrangler - YJME
Volvo station wagon - VOVME
Limousine - LIMOME
Land cruiser - LCME
Jeep Commanche - JEPME
Van - VANME
Army truck - ARMYME
Snow plow - SNOWME
School bus - BUSME
Tram - TRAMME
Semi tractor - SEMIME
Covered wagon - WAGOME
Tyranosaurus Rex - TREXME
Vendor stand A - STDAME
Vendor stand B - STDBME
Vendor stand C - STDCME
Wooden crate - CRATME
Log - LOGME

NEED FOR SPEED 3 - HOT PURSUIT

Todos los coches, todas las pistas estándar
Introduce SPOILT como nombre en la pantalla de opciones.

Vistas de cámara adicionales
Introduce SEEALL como nombre en la pantalla de opciones. Vistas adicionales normalmente disponibles sólo durante las repeticiones estarán disponibles en la pantalla de opciones. Nota: las vistas extra sólo pueden activarse en modo un jugador.

Accidentar los demás coches
Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego, luego inmediatamente presiona Start + Select + R1 + L2 antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. Toca el claxon durante el juego para lanzar a los demás coches.

Sin accidentes
Pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha en la pantalla de carga.

Motor potenciado
Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente presiona Izquierda + Cuadrado + Círculo antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. La potencia de tu coche aumentará un 25%.

Coche pesado
Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente presiona Select + Cuadrado + X antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Choca con otros coches durante el juego para echarles de la carretera.

Policía de chicle
Selecciona la pista Redrock Ridge. Pulsa Start para cargar la carrera, luego inmediatamente presiona Abajo + R1 + L2 antes de aparecer la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Land Rovers verdes serán reemplazados por chicles policía durante la carrera.

Sin jeeps policiales
Selecciona la pista Rocky Pass. Pulsa Start para cargar la carrera, luego inmediatamente presiona Derecha + R1 + L2 antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Jeeps en blanco y azul serán reemplazados por Crown Victorias durante la carrera. Para activar este código en la pista Summit, presiona Abajo + R1 + L2 mientras la pista se carga.

Modo cámara lenta
Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente presiona Arriba + X + Triángulo antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta la pantalla de carga desaparezca.

Opciones avanzadas
Gana Knockout y Tournament en modo simulación.

Pistas extra
Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr en la pista correspondiente. Nota: Las pistas extra se desbloquean normalmente ganando todo el torneo en cualquier dificultad excepto en for multijugador. La pista Empire City se obtiene ganando el modo Beginner.

PISTA - DESCRIPCIÓN - NOMBRE
The Room - Pista Toy car - PLAYTM
Caverns - Underground - XCAV8
Auto Cruz - Pista Canyon - XCNTRY
Space Race - Estación espacial - MNBEAM
Scorpio 7 - Pista subacuática - GLDFSH
Empire City - Pista extra - MCITYZ

Coches Extra
Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr con el correspondiente coche. Nota: El CLK GTR normalmente sólo se puede seleccionar tras ganar el torneo en modo Expert. El Niño se consigue tras ganar en modo Knockout con la mayor dificultad.

Nombre de Coche	
Jaguar XJR15	1JAGX
Mercedes Benz	CLK GTR AMGMRC
El Niño supercar	ROCKET

NFL BLITZ

Jugadores ocultos
Selecciona la opción «Enter Name For Record Keeping» e introduce uno de los nombres de jugador y PIN siguientes. La frase «Lights out, baby» se oirá para confirmar el código.

Nombre	- PIN
ALLEN	- 7911
AUBREY	- 6666
AZPOD	- 4777
BERT	- 8735
BRIAN	- 2221
BYRON	- 1969
DAVID	- 3456
FRANC	- 1221
FRANZ	- 8421
GATSON	- 1111
JOVE	- 6644
SHINOK	- 8337
SKULL	- 1111
BRAIN	- 1111
RAIDEN	- 3691
JENIFR	- 3333
JUAN	- 6521

Modo trucos
Pulsa Turbo, Salto y Pasar para cambiar los iconos bajo los cascos en la pantalla versus. Los números de la lista siguiente indican el número de veces que se pulsa cada botón. Tras cambiar los iconos, pulsa el D-pad en la dirección indicada para activar el código. El nombre del código y un sonido confirmarán la introducción del código. Por ejemplo, para entrar 1-2-3 Izquierda, pulsa Turbo, Salto dos veces, Pasar tres veces, Izquierda.

EFECTO - CÓDIGO
Super field goals: 1-2-3 Izquierda
Allow stepping OB: 2-1-1 Izquierda
Power-up blockers: 3-1-2 Izquierda
Pases rápidos: 2-5-0 Izquierda
Super passing1: 4-2-3 Derecha
Desactivar estadio: 5-0-0 Izquierda
Late hits: 0-1-0 Arriba
Huge head: 0-4-0 Arriba
No first downs: 2-1-0 Arriba
No intercepciones: 3-4-4 Arriba
No punting: 1-5-1 Arriba
Turbo infinito: 5-1-4 Arriba
Super blitzing: 0-4-5 Arriba
Power-up teammates: 2-3-3 Arriba
Power-up defensa: 4-2-1 Arriba
Niebla: 0-3-0 Abajo
Niebla espesa: 0-4-1 Abajo
Show field goal %: 0-0-1 Abajo
No random fumbles: 4-2-3 Abajo
Oculta nombre receptor: 1-0-2 Derecha
Big football: 0-5-0 Derecha
Equipo jugadores pequeños: 3-1-0 Derecha
Equipo jugadores grandes: 1-4-1 Derecha
Equipo cabezones: 2-0-3 Derecha
Cabezones: 2-0-0 Derecha
No play selection1: 1-1-5 Izquierda
Show more field1: 0-2-1 Derecha
No CPU assistance1: 0-1-2 Abajo
Power-up speed1: 4-0-4 Izquierda
Tournament mode2: 1-1-1 Abajo
Smart CPU opponent3: 3-1-4 Abajo
No head: 3-2-1 Izquierda
Tiempo: despejado: 2-1-2 Izquierda
Tiempo: nieve: 5-2-5 Abajo
Tiempo: lluvia: 5-5-5 Derecha
Power-up offence: 3-1-2 Arriba
Invisible receiver highlight: 3-3-3 Izquierda
Equipo sin cabeza: 1-2-3 Derecha
Juego nocturno: 2-2-2 Derecha
Fast turbo running: 0-3-2 Izquierda
Invisible: 4-3-3 Arriba
Hyper blitz1: 5-5-5 Arriba
1 - Dos jugadores aprobación requerida.
2 – Sólo en dos jugadores.
3 – Sólo en un jugador.

NFL GAMEDAY '98

Modo trucos
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 en el menú principal. Entra la selección «Easter Eggs» en la pantalla de opciones e introduce uno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente.

Efecto - Password
Jugadores con pierna corta - ahab
Pases más precisos - air_attack
L2 + X para super shoulder charge - bettis
Piernas más fuertes - big_foot
Menos penalties - blind_ref
Más penalties - busy_ref
CPU juega sola - cloud_of_dust
Jugadores planos - cookie_cutter
Defensa CPU potenciada - cpu_defence
Delantera CPU potenciada - cpu_offence
Ver créditos - credits
Grandes recepciones - crunch_time
CPU lista - deep_gray
Equipos idénticos - equal_teams
Jugadores más rápidos - fire_drill
Todos los jugadores - flat_land
Jugadores pequeños - flea_circus
Mayor dificultad - gd_challenge
Mejores intercepciones - gloves
Sin cabezas - horsemen
Jugadores grandes - humongous
Jugadores sombra - invisible
Jugadores muy rápidos - juice
Mejor cubierta DB - leech
Sin manos - look_ma
Equipo McMahon - mcmahon
CPU conoce el juego seleccionado - psychic
Menos ruido ambiental - quiet_crowd
Defensa salta más - rejection
Patadas altas - thin_air
Jugadores planos - virtual_polygons
CPU estúpida - watery_ai

NFL GAMEDAY '99

Equipos extra
Pulsa Círculo en la pantalla de selección de equipo para acceder a varios equipos Superbowl y All-Star.

Modo trucos
Entra en el menú Easter Egg e introduce uno de los siguientes códigos para activar la característica correspondiente:

Efecto - Código
Todos los jugadores iguales - EVEN_TEAMS
Todos los jugadores tienen apellidos europeos- EURO_LEAGUE
Todos los jugadores tienen apellido de los créditos - SPORTS
Todos los apellidos de los jugadores son BOBO - BOBO
Quien lleva la pelota corre más - ROCKET_MAN
Grandes jugadores - BUNYON
Dificultad Extra - GD_CHALLENGE
Área de touchdown, campos de gol invisibles - GRUDGE_MATCH

CPU oculta el pase - CON_MAN
CPU conoce tu juego - MIND_READER
CPU hace grandes jugadas - PRIME_TIME
CPU línea ofensiva con gran fuerza y velocidad - CPU_STUFFS
CPU celebra en la open field - HOT_SHOT
CPU los jugadores son más rápidos - CPU_SCORES
Jugadores planos - PLAYING_CARDS
Grandes manos para receptores - STICKEM
Jugadores invisibles - INVISIBLE
Juiced endurance - STAMINA
Large football - BIG_BALLS
Longer field goals - STEEL_LEG
Louder noises - BIG_HITS
More hamstring injuries - HAMSTRUNG
Sin penalties - BLINDERS
Jugadores tienen una cuerda roja atada a la cabeza - PUPPETS
Jugadores con nombre del básquet - HOOPS
Jugadores con nombres de presidentes - PRESIDENTS
Jugadores con nombres de programadores - RED_ZONE
Las patadas vuelan más rato - HANGTIME
Fatiga rápida - WEAK
Running back is juiced - DAVIS
Scrambled frame rate - ITS_IN_THE_FPS
Ver cheerleaders tras un juego - SLIDESHOW
Pequeños, rápidos jugadores- POP_WARNER
Speed juiced - COFFEE_BREAK
Swim move juiced - SWIMMERS
Televisores en la barriga de los jugadores - TELE_TUMMY
Jugadores pequeños - FLEA_CIRCUS
Ver créditos - CREDITS
Zero stamina and more fatigue injuries - EGG_HEAD

NHL '98
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Ver secuencia Stanley Cup - STANLEY
Pequeños jugadores - NHLKIDS
Grandes jugadores - BIGBIG
Grandes cabezas - PLAYTIME
Powerplay premiado al equipo que obtuvo el último gol - GIPTEA
Grandes cabezas - BRAINY
Equipo extra EA Blades - EAEAO
Super jugadores - JOHN RIXONE

NHL '99
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Usar jerseys alternativos - 3RD
Equipos Free EA y EA Storm - FREEEA
Equipo EA Blades - EAEAO
No goalies - PULLED
Ver secuencia Stanley Cup - VICTORY
Jugadores pequeños - NHLKIDS
Grandes cabezas - BRAINY
Grandes jugadores - BIGBIG
Juego rápido - SPEED
Juego muy rápido - SPEEDY
Gol para equipo visitante - AWAYGOAL
Gol para equipo de casa - HOMEGOAL
Super jugadores - MARK JOHNSTON

Secuencias de aproximación al estadio
Introduce DET como password para Detroit, BOS para Boston y otra combinación de tres letras para una ciudad americana.

NHL FACEOFF '98

Super jugadores
Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de creación de jugador:
RAJA ALTENHOFF
STEVE BRASKI
TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
DAVE BRICKHILL
JOSJ HASSIN
TAWN KRAMER
JOHN REHLING
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
PETER DILLE
CRAIG OSTRANDER
Luego entra «1» cómo número de camiseta, «Forward» como posición, «Right-handed», «150» como peso. No edites otros atributos. Pulsa Triángulo para salir, luego asigna el jugador a un agente libre. El nuevo jugador tendrá nuevos atributos, con una puntuación de 99.

NIGHTMARE CREATURES

Modo de trucos
Introduce Izquierda, Arriba, Triángulo, Abajo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Abajo como password. Continuaciones ilimitadas, seleccionar nivel, y jugar como monstruo opciones estarán disponibles en el siguiente juego.

Seleccionar nivel
Pulsa L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego par acceder a una opción que te permite seleccionar cualquier nivel.

Modo confuso
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Música alternativa
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Para el juego, resalta la opción «Current Track», y pulsa Izquierda o Derecha para seleccionar una nueva canción.

Modo depuración
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, L1, L1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

Tamaño reducido
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. Un sonido confirmará el código. Empieza el juego y activa la opción «Reduce» para reducir las criaturas del juego.

Muertes fáciles
Activa el código «modo trucos», luego pulsa L1, R1, L2, R2, Select. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

NUCLEARSTRIKE CLAS
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Modo Recon - EAGLEEYE
Misión fácil 1 - AVENGER
Cinco continuaciones - WARRIOR
Misión anterior - ANDREAS
Vidas ilimitadas - LAZARUS
Armas ilimitadas - GOPOSTAL
Volar más lejos - MPG
Munición, blindaje, combustible ilimitados - PACKISBACK
Movimientos más rápidos - WARPDRIVE
Ver secuencia Future Strike - COMMERCIAL

Nivel	Password
1	JUNGLEWAR
2	CUTTHROATS
3	COUNTDOWN
3B	PLUTONIUM
4	SABREJET
5	ARMAGEDDON

O

ODT

Códigos de trucos
Para el juego e introduce los códigos siguientes:
Energía al máximo - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado
Munición al máximo - Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Círculo, Cuadrado
Maná al máximo - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo
Aumentar magia - Abajo, Triángulo, Select, L1, R1, Select
Aumentar nivel de arma - R1, L1, R2, L2, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo
Experiencia total - Círculo, Triángulo, L1, L2, R1, Select
Jugar como Sophia
Pulsa L1, L2, R2, R1 en el menú principal.
Jugar como Karma
Pulsa R1, R2, L2, L1 en el menú principal.

P

PANDEMONIUM PLAT

Seleccionar nivel
Introduce BORNFREE como password.

Invencibilidad
Introduce HARDBODY como password.

31 vidas
Introduce VITAMINS como password.

Corazones extra de salud
Introduce CORONARY como password.

Enemigos inmortales
Introduce EVILDEAD como password.

Rotar pantalla
Introduce TWISTEYE como password. Presiona L1 + L2 y pulsa Izquierda o Derecha para rotar la pantalla. Pulsa Abajo para volver a normal.

Reiniciar sin salir
Introduce INANDOUT como password. Esto permite salir a mitad del juego y volver a la pantalla de seleccionar nivel para seguir o reiniciar en otro nivel. Para volver a la pantalla principal, repite el proceso de salir en la pantalla seleccionar nivel.

Cuerpo alabeado
Introduce THETHING como password. Presiona L2 + Círculo para iterar por los diferentes tipos de cuerpo. Pulsa L2 + X para volver a normal.

Cambiar personajes
Introduce BODYSWAP como password. Pulsa Triángulo durante el juego para cambiar personajes.

Armas especiales
Introduce OTTOFIRE como password. Accede a armas especiales que nunca se quedan sin energía.

Pantalla Pinball
Introduce TOMMYBOY como password. Termina un nivel para obtener una pantalla de pinball. Nota: esto no puede combinarse con la pantalla extra.

Pantalla extra
Introduce CASHDASH como password. Termina un nivel para obtener una pantalla extra. Nota: esto no puede combinarse con la pantalla pinball.

PANDEMONIUM 2
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
31 vidas - IMMORTAL
Invencibilidad - NEVERDIE
Salud total - HORMONES
Seleccionar nivel - GETACCES
Armas - MAKMYDAY
Cámara alrededor - GONAHURL
Modo rápido- SKATBORD
Modo mutante- GENETICS
Texturas psicodélicas - ACIDDUDE
Regenerar monstruos - JUSTKIDN

PARAPPA THE RAPPER CLAS

Nivel extra
Pasa cada nivel con una puntuación «Cool». Será accesible un nivel extra con Sunny Funny y Katy Kat dancing en una tabla.

Cambiar la voz de PaRappa
Completa los dos primeros niveles con una puntuación «Cool». Pulsa X, X, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Cuadrado, X y termina el siguiente nivel normalmente. En el nivel 4, pulsa X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X para cambiar la voz de PaRappa. Presiona R1 y pulsa Círculo o Triángulo para iterar por las voces de los demás personajes del juego.

Jugar como Sunny o el Ninja
Completa el nivel 1 con al menos 3000 puntos y una puntuación «Cool». Completa el nivel 2 con una puntuación «Good», pero con el estatus «Cool» destellando. Esto ocurre si el marcador está en 1025 puntos. Completa los niveles 3 y 4 con más de 2000 puntos, y un nivel «Good». Completa el nivel 5 con al menos 4000 points y un «Cool». Finalmente, completa el nivel 6 con al menos 2000 puntos y un «Cool». Aparecerá la opción de jugar como Sunny o el Ninja cuando empieces la siguiente partida.

PEQUEÑOS GUERREROS

Todas las armas
Introduce Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, X como password.

Munición ilimitada
Introduce Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado como password.

Invencibilidad
Introduce Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X como password.

PORSCHE CHALLENGE PLAT

Menú de trucos
Pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado en el menú principal. El sonido de una risa confirmará el código.

Intentos ilimitados
Rápidamente pulsa L1 + L2, R1 + R2 + Cuadrado en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Test driver disponible
Rápidamente pulsa Derecha + Cuadrado, Izquierda + Select + X en el menú principal. De nuevo, el sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Test drive black Porsche
Rápidamente pulsa Derecha + Cuadrado, Izquierda + Círculo + Select en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Vista de ojo de pez
Pulsa Triángulo + Cuadrado + X, L1, L2, R2, R1 en el menú principal.

Tune test driver
Pulsa Izquierda + X, Derecha + Select + Cuadrado en el menú principal.

Coche del jugador saltarín
Pulsa Cuadrado, X, Cuadrado en el menú principal.

Todos los coches saltarines
Pulsa Arriba + Cuadrado, Arriba + X, Arriba + Cuadrado, Arriba + X, Arriba + Cuadrado, Arriba + X en el menú principal.

Carrera loca
Rápidamente pulsa Arriba, Izquierda, Derecha + Select en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Coche invisible
Pulsa Cuadrado + X, L2 + R2, Cuadrado + X, L1 + R1, Cuadrado + X en el menú principal.

Súper coche
Pulsa Select + Cuadrado, Select + X, Select + Cuadrado + X en el menú principal.

Hiper coche
Rápidamente pulsa Select + Cuadrado, Select + Círculo, Select + Cuadrado + Círculo en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Modo espejo
Pulsa Izquierda + X, Abajo + Triángulo, Derecha + Cuadrado en el menú principal.

Pistas interactivas
Rápidamente pulsa Abajo + Start, Arriba + Start, Select, Start en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Pistas largas
Rápidamente pulsa Arriba + Select, Abajo + Select, Start, Select en el menú principal.

Voces altas
Rápidamente pulsa Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo en el menú principal.

PSYBADEK
Introduce los códigos siguientes como passwords
Invencibilidad - DONDAHAOS
Seleccionar nivel - GOANYWHERE
Nueve vidas - DONTDIONME
Turbo Dek - DEKPOWERUP
Slow Dek - CLAPPEDOUT
Large Xako - INLILLIPUT
Tiny Xako - SIZOFANANT
Gravedad lunar - WALKONMOON
Modo inverso - TOPSYTURVY
Modo Wobble - JELLYJELLY
Modo Slippery - GREASEDDEK

R

R-TYPE DELTA

Restaurar potencia
Pulsa Start para detener el juego. Luego, presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + Triángulo.

Power-up rojo
Recoge un Force Pod, luego pulsa Start para detener el juego. Luego presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + Cuadrado.

Power-up azul
Recoge un Force Pod, luego pulsa Start para detener el juego. Luego, presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + X.

Power-up amarillo
Recoge un Force Pod, luego pulsa Start para detener el juego. Luego, presiona L2 y pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo + Círculo.

Seleccionar nivel
Usa las bombas más de 10.000 veces, o

A–Z

completa el juego en la dificultad Normal. Esto puede comprobarse mirando el menú «Notes». Aparecerá una opción «Stage Select» cuando hayas completado esto.

Créditos extra
Acumula más de tres horas de juego para aumentar el número de créditos a nueve.

Créditos ilimitados
Acumula más de seis horas de juego para desbloquear un modo «Free Play».

Blindaje especial
La Power Armour es lo mejor del juego. Puede conseguirse completando con éxito el juego en el nivel de dificultad «Normal» o superior, o jugando más de cien veces.

R-TYPES

Seleccionar nivel
Resalta la opción «R-Type» o «R-Type II» en la pantalla de título. Rápidamente pulsa L2 diez veces y luego R2 diez veces. Empieza el juego y pulsa Start. Puedes acceder a cualquier nivel, incluyendo las secuencias finales, mediante la opción «Stage Select».

Seleccionar velocidad
Pulsa Start para detener el juego en R-Type o R-Type II. Presiona L2 y pulsa Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda. Luego, pulsa Círculo para aumentar o X para disminuir la velocidad.

Todas las armas
Pulsa Start para detener el juego en R-Type o R-Type II. Presiona L2 y pulsa Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha seguido de uno de los siguientes botones para varias armas: Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, o R1.

RAGE RACER CLAS

Dinero ilimitado
Completa el modo GP Normal (todas las clases) y dejar terminar los créditos. Guarda el juego en un nuevo slot. Juega en modo GP Extra, clase 1, y selecciona el único coche disponible. Selecciona la opción «Race Start» y pulsa Start durante la cuenta atrás antes de empezar la carrera. Selecciona la opción «Retire» para salir sin usar un intento. Entra en modo Normal GP de nuevo, y selecciona la clase 1 para dinero ilimitado.

Pistas inversas
Selecciona la opción «Race Start» y presiona L1 + R1 + Select + Start hasta que empieza la carrera. La pista será una imagen especular de la pista seleccionada.

Vista de retrovisor
Para el juego y pulsa Triángulo + L1 o Triángulo + R1 para quitar el retrovisor. Repite el código para restaurarlo.

RALLY CROSS

Códigos de trucos
Los códigos de truco se entran como nombres de high score o como nuevo nombre de sesión. Nota: «_» indica un espacio. Una sesión completa no requiere ser jugada para que funcione el código. Puedes entrar el código, volver al menú principal, luego seguir jugando en cualquier modo. Sólo un código puede entrarse por juego.

EFECTO	CÓDIGO
Grandes ruedas	FAT_TIRES
Ruedas invisibles	NO_WHEELS
Ruetas extra	WHEELS
Coches ligeros	FEATHER
Baja gravedad con coches CPU flojos	FLOAT
Ruedas delanteras giran 90 grados	SPINNER
Sin colisiones	BANZAI
Sin barro	NOVISCOUS
Derrapes fáciles en giros	HIGH_TIME
Gravedad normal	RADBRAD

Códigos Racing season
Introduce uno de los siguientes códigos como puntuación máxima o como nuevo nombre de sesión para terminar la sesión correspondiente. Esto da acceso a coches y pistas adicionales. Nota: «_» indica un espacio.
Nombre - efecto
VET_ME – Gana la sesión rookie
IM_A_PRO – Gana la sesión veterano
WEEOO – Gana las sesiones normal, head-on y mixed-pro

RALLY CROSS 2

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, pulsa X para aceptar, luego selecciona single race.
Pista Rally Cross Oasis SISAO
Pista Rally Cross Jungle ELGNUJ
Pista Little Woods FOSTER
Pista Frozen Trail NIVEK
Pista Dusty Road MIT
Pista Rock Creek KCIN
Pista Dry Humps CIRE
Pista Hillside BSIRHC
Baja gravedad AIRFILLED
Física del juego original Rally Cross LEADSHOT
Restaurar física del juego Rally Cross 2 MOONEY
Desactivar detección de colisiones INCORPOREAL
Pistas y coches nivel Veteran PREVET
Pistas y coches nivel Pro PREPRO
Todas las pistas y coches PREALL
Más pistas; todas las dificultades y coches MOOBMOOB

RAPID RACER

Introduce los códigos siguientes como tu nombre. «_» indica un espacio.

Desbloquear todas las naves	_boa
Todos los coches son patos	_qak
Desbloquear nave Hurricane	hurr
Desbloquear el generador de pista fractal	Frac
Desbloquear pistas de día	_day
Desbloquear pistas de noche	_nit
Desbloquear pistas espejo	rrim
Ganar todas las carreras	winr

bxtr - Porsche.
Carga un juego Rapid Racer guardado, comprobando que tienes un juego guardado de Porsche Challenge en tu tarjeta de memoria. Ahora escribe este nombre para desbloquearlo.

RAY TRACERS

Pilotar Tsumujikaze
Selecciona el modo time attack y elige Tsumuji como oponente. Termina en primer lugar y su coche será seleccionable. Esto se guarda con el juego.

Pilotar White Vestal
Completa el juego con cada coche sin usar continuaciones.

Pilotar Black Vestal
Completa el juego con White Vestal.

RE-LOADED

Munición extra
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el la D-pad. Manténlos presionados, y pulsa Triángulo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Triángulo, Abajo. Aparecerá una opción de recargar tu munición cuando pares el juego.

Restaurar salud
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos presionados y pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo. Aparecerá una opción de restaurar la salud cuando pares el juego.

Saltar nivel
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos presionados y pulsa Izquierda, Triángulo, X, Derecha, Círculo, Triángulo, Abajo.

Potenciar arma
Para el juego y presiona L1 + L2 durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos presionados y pulsa Izquierda, Arriba, X, Círculo. Aparecerá una opción de potenciar armas cuando pares el juego.

Jugar como Fwank
Resalta Mamma y pulsa L1, Círculo, R1, Abajo, Abajo, R1, Círculo, L1, L1. Aparecerá un balón rojo sobre Sister Magpie para confirmar el código. Mueve el puntero hasta ella y podrás jugar con Fwank.

RESIDENT EVIL PLAT

Cambiar vestuario
Termina el juego rescatando los otros dos personajes, y obtendrás la llave especial. Ahora ve a la habitación del gran espejo, pasadas las puertas dobles azules en la planta baja de la mansión. Explora ahí, y podrás usar la llave especial en un vestuario, donde podrás cambiarte de ropa.

Reiniciar el juego
Para el juego, pulsa Start + Select. El juego se reiniciará y volverá al menú principal.

Lanzamisiles ilimitado
Termina el juego en menos de tres horas.

RESIDENT EVIL 2

Uniformes alternativos
Configura la dificultad del juego a normal y ve a la comisaría sin tomar nada. Habrá un nuevo zombie en el paso subterráneo. ¡Es Brad Vickers, el piloto de helicóptero de Resident Evil! Mátale, luego busca en su cuerpo la llave especial. Úsala en la habitación oscura para encontrar vestuario alternativo.

Lanzamisiles infinito
Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A o B.

Sub Machine gun infinita
Termina el primer escenario en menos de dos horas y media con un grado A o B.

Gatling Gun infinita
Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A.

Las tres
Termina el segundo escenario en menos de una hora y media con un grado A.

Apuntar automáticamente
Selecciona «Opciones» en el menú principal o pulsa Select durante el juego. Luego, ve a la pantalla «Key Config», selecciona «Type C», y luego selecciona «Exit». Debería activarse apuntar automáticamente. Presiona R1 para que Leon o Claire se giren y apunta a cualquier zombie que vean, y pulsa L1 mientras presionas R1 para cambiar de objetivo. Nota: tienes que presionar Abajo para apuntar a zombies arrastrándose y Arriba para apuntar a objetivos elevados.

Escenario Hunk
Completa el primer y segundo escenarios con un grado A. Podrás jugar el escenario Fourth Survivor.

Escenario Tofu
Termina el primer y segundo escenarios tres veces, siempre con grado A, obteniendo todos los demás secretos. La misión Tofu es igual que la de Hunks.

Imagen de Rebecca
Busca en el escritorio de la izquierda de la oficina de S.T.A.R.S. Aparecerá la frase «It's trashed, someone must have searched it». Repetidamente busca en el escritorio unas cincuenta veces hasta encontrar un rollo de película. Tómalo y revélalo en el laboratorio fotográfico para ver una foto de Rebecca con un uniforme de básquet. Totalmente gratuito.

RIDGE RACER PLAT

Coches extra
Destruye todas las naves durante el juego Galaga que aparece mientras se carga para obtener ocho coches más disponibles. La palabra «Perfect» aparecerá en la pantalla de Galaga para confirmar que todas las naves han sido destruidas.

Pistas extra
Termina las cuatro pistas en primer lugar para acceder a cuatro pistas adicionales. Las nuevas pistas son versiones inversas de las originales.

Truco de la bandera
Presiona L1 + R1 o L2 + R2 y usa el D-pad y los botones de otro mando para girar y redimensionar la bandera. Pulsa Start para una bandera transparente.

Coches y pistas giratorios
Presiona L1 o R1 durante las pantallas de selección de coche y niveles para rotarlos.

Correr en imagen especular de la pista
Desde la línea de salida, gira el coche tras llegar a 60 mph. Debes hacerlo antes dela primera curva en una pista extra, o antes de volver a la pista principal en una pista normal. Conduce a través del muro de ladrillos que aparece en la línea de salida, y conduce por la pista en dirección contraria.

Pilotar el coche Galaxian 13 (Lamborghini negro)
Termina primero en las primeras cuatro pistas. Juega la pista Time Trial de nuevo y consigue el Galaxian 13 terminando el primero. Si el Galaxian 13 pasa a tu coche en la primera vuelta, se detendrá a un lado y esperará que pases. Sin embargo, no lo hará en las vueltas siguientes. Debes completar la carrera sin golpear con nada.

RIDGE RACER REVOLUTION PLAT

Puntuación máxima en Galaga '88
Presiona L1 + R1 + Select + Triángulo + Abajo al arrancar la PlayStation. Si mantienes los botones presionados, obtendrás una puntuación perfecta en Galaga '88.

Coches pequeños
Usa el truco anterior para pasar Galaga '88 con la máxima puntuación. Podrás pilotar miniaturas de los coches, con un niño como comentarista.

Coches extra
Dispara a todas las naves en el juego Galaga '88 (no es preciso un marcador perfecto), para elegir entre ocho coches adicionales.

Coches secretos
Termina primero en cada pista (novice, advanced, y expert), luego vuelve a correr en cada pista en modo Time Trial. Tras pasar cada pista, el coche especial (Devil 13, Kid Car 13 o White Angel 0) de dicha pista estará disponible.

Pistas extra
Termina todas las pistas en primer lugar para pilotar una versión inversa de las pistas. Terminar las pistas invertidas en primer lugar también activa el menú oculto «Scene».

Pistas inversas
Empieza la carrera, luego inmediatamente gira y conduce hacia el muro de la línea de salida a toda velocidad. Aparecerá una pista inversa tras pasar a través del muro.

Conmutar retrovisor
Conduciendo con la vista interior, pulsa Start para detener el juego. Presiona Triángulo + L1 o R1 para que aparezca y desaparezca el retrovisor.

Acercar y alejar
Conduciendo con la vista exterior, pulsa Start para detener el juego. Presiona Triángulo + L1 o R1 para acercar o alejar. Pulsa L1 + R1 para volver a la vista normal.

Zona de giro
Resalta la opción «Select» en la pantalla de título. Presiona Cuadrado + X y pulsa Start para seleccionar las opciones del juego. Resalta la opción «Start» en el menú mientras sigues presionando Cuadrado + X. Pulsa Select, y presiona los tres botones para empezar la carrera. Mantén los botones pulsados hasta que la carrera esté a punto de empezar. la frase «Spinning-Zone» aparecerá para confirmar el código. Completa giros de 360 grados o más en las curvas más cerradas. Cada giro se puntuará de 0 a 100, y tu puntuación final aparecerá en la repetición.

Finales
El juego tiene doce finales según en qué corras por las pistas. Corriendo en el orden Advanced, Expert, Novice tiene un final distinto que si lo haces al revés.

Controlar el foco
Presiona R1 + R2 y usa el D-pad para mover el foco en la pantalla de título. Pulsa X para redimensionar el foco.

Alterar aspecto de pista y coche
Pulsa Arriba, Abajo, L1 o R1 en el menú de selección de coche y en el de carrerapara alterar el aspecto de coches y pistas. Pulsa L2 o R2 en el menú de selección de coche para cambiar la dirección hacia donde miran los neumáticos.

RIDGE RACER TYPE 4

Activar Pac-coche secreto
Para acceder al coche Pac Man oculto activa los 320 coches. El Pac-coche aparecerá en tu garaje, junto con una melodía extra, llamada ¡Eat 'em up!

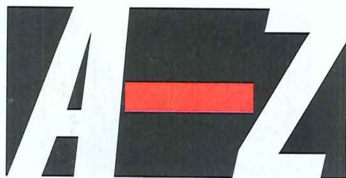
ROAD RASH 3D

Evitar colisiones frontales
Pulsa X dos veces justo antes de chocar frontalmente con un coche. En lugar de chocar, tu moto lo usará como rampa.

Puñetazo especial
Presiona Arriba, luego pulsa Círculo. Tu motorista podrá usar esta posición de golpear simplemente manteniendo pulsado Círculo. También puede hacerse con los demás puñetazos.

Sin multas
Inmediatamente para y reinicia la carrera tras ser detenido.

Trasteando
Introduce los códigos siguientes como passwords
Platillo volante - R1, Cuadrado, X, Cuadrado, L2, Círculo
Jugar como Goliath - Triángulo, L1, R1, X, L2, L2



Jugar como Nightshade - R1, R2, L1, L1, X, Círculo
Jugar como Helicopter - L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1
Jugar como Big Daddy - Triángulo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2
Pick-ups dobles - L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado
Aumentar blindaje - R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2
Saltos ilimitados - Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2
Nivel Funtopia - X, Círculo, L2, X, Cuadrado, L1
Nivel Gulch - X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado
Secuencia de Duke Nukem: Time To Kill - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo

Modo dios
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego presiona, L1 + R1 + R2 y pulsa Arriba, Abajo, Arriba.

Vidas ilimitadas
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, presiona L1 + R1 y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

Stingers
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, selecciona Stingers, y presiona L1 + L2 + R1 + Triángulo + Izquierda. Un mensaje confirmará la correcta introducción del código.

Armas ilimitadas
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, presiona L1 + R1 y pulsa Arriba, Abajo, Arriba, R2.

Armas potenciadas
Pulsa L1 + R1 + R2 + Select al empezar un nivel. Luego, presiona L1 + R1 + R2 + X y pulsa Abajo.

ROLLCAGE

Pistas en dificultad fácil
Introduce EEFNIEBA como password, selecciona la dificultad «Easy», y empieza el juego.

Pistas en dificultad hard
Introduce EEFPHMBC como password, selecciona la dificultad «Hard», y empieza el juego.

Todas las pistas en dificultad expert
Introduce HEMPCMDD como password, selecciona la dificultad «Expert», y empieza el juego.

Pistas en dificultad expert, coches extra, mega time trial, modo espejo, todos los modos deathmatch
Introduce HHMPNEED como password.

Claxon
Introduce AIRHORNS como password, luego pulsa Select durante el juego.

Puntuaciones máximas del equipo de desarrollo
Introduce BESTLAPS como password para ver los mejores tiempos del equipo de desarrollo.

Modo trucos
Introduce MAXCHEAT como password. Ignora el mensaje de password no válido. Estarán disponibles todos los torneos, el modo espejo, time trials extra, y más opciones.

S

S.C.A.R.S

Introduce los códigos siguientes como passwords
Coche Leopard - RUNNER
Coche Panther - MYSTE
Coche Scorpion - DESERT
Coche Cobra - RATTLE
Todos los coches y copas - ALLVID
Modo Master - XPERTS
Crystal Cup - GLASSX
Diamond Cups - ROCKYY
Zenith Cup - ZDPEAK

SIM CITY 2000

1.000.000 de dólares (en juego 2D)
Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú. En la pantalla de Presupuesto, presiona R1 y pulsa X, Círculo, Triángulo, Cuadrado. Suelta R1 y presiona L1. Pulsa X, Círculo, Triángulo, Cuadrado. Suelta L1 y presiona R2. Pulsa X, Círculo, Triángulo, Cuadrado. Suelta R2 y pulsa L2. Pulsa X, Cuadrado, Triángulo, Círculo. Suelta L2. El sonido de un aplauso confirmará la correcta introducción del código. Nota: Este código sólo puede activarse una vez por juego.
Bonos al 0% de interés (en juego 2D)
Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú. En la pantalla de presupuesto, presiona Triángulo y pulsa L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1.
La mayoría de herramientas disponibles gratis (en juego 2D)
Selecciona y cancela la herramienta árbol con el cursor de flecha normal. Ve a la barra de estado. Pulsa Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, X mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado.
Máximo de bomberos, policía y militar (en juego 2D)
Selecciona y cancela la herramienta informe con el cursor normal de flecha. Ve a la barra de estado. Pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado. Utiliza cualquiera de las herramientas de informe (fuego, policía, militar) para obtener el máximo número disponible, al margen del número de estaciones que tengas.
Cabina de helicóptero (en juego 3D)
Pulsa R2, L2, R2, L2, R2, L2. Desactiva la cabina pulsando R1, L1, R1, L1, R1, L1.
Noche (en juego 3D)
Pulsa Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, L2, R2 para conmutar entre día y noche. Para volver a la vista normal, pulsa Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L2, R2.
Fundido en negro (en juego 3D)
Pulsa Abajo seis veces, L2, R2. Para detener el fundido, pulsa Izquierda seis veces, L2, R2. Para volver a la vista normal, pulsa Derecha seis veces, L2, R2.
Mapa de ciudad traslúcido (en juego 3D)
Pulsa R1, R2, R1, R2, R1, R2, R1, R2.
Aparecerá un mapa de la ciudad traslúcido HUD con un indicador de posición. Para volver a la vista normal, pulsa L1, L2, L1, L2, L1, L2, L1, L2.
Modo vuelo (en juego 3D)
Pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2, Start, Start. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

SOUL BLADE PLAT

Obtener última arma en modo Edge Master
Derrota a Soul Edge y deja completar la secuencia final. Tras volver a la pantalla del mapa, pulsa Kick y selecciona Move. La CPU seleccionará un destino. Si pierdes el combate, pulsa Kick de nuevo y deja que la CPU seleccione el país. La CPU siempre seleccionará la ubicación de la última arma.

Luchar como Soul Edge
Introduce ALL como nombre. Alternativamente, completa el juego con todos los personajes regulares en cualquier dificultad o juega un total de veinte horas en total.

Luchar como Siegfried!, Sophitia!, y Sophitia!!
Gana las ocho armas de Siegfried y Sophitia para jugar como Siegfried! y Sophitia!. Son personajes alternativos con distinto vestuario. La tercera versión de Sophitia, Sophitia!!, será accesible tras obtener las 70 armas en modo Edge Master.

Pantalla de título alternativa
Completa el juego con los diez personajes. La pantalla de título cambiará a otra que muestra todos los personajes.

Finales alternativos
Introduce las siguientes secuencias durante el final cuando desaparecen las líneas negras en la parte superior e inferior de la pantalla.
Cervantes: Pulsa B.
Hwang: Pulsa A.
Li Long: Pulsa A, B repetidamente para insistir.
Mitsurugi: Vence a Tanegashima pulsando Izquierda o Derecha para evitar el proyectil. Luego corre hacia adelante y ataca con B antes de que recargue.
Rock: Pulsa B.
Seung Mina: Rápidamente pulsa Abajo, Arriba para esquivar.
Siegfried: Pulsa B.
Sophitia: Mueve a la derecha.
Taki: Pulsa G para protegerte del ataque de Soul Edge.
Voldo: Rápidamente pulsa Arriba, Abajo repetidamente hasta vencer a Soul Edge.

SOVIET STRIKE PLAT

Introduce los códigos siguientes como passwords
Blindaje ilimitado - IAMWOMAN
munición ilimitada - TRANGELUV
Combustible ilimitado - EARTHFIRST
Intentos ilimitados - ELVISLIVES
Daño doble - DAVEDITHER
Munición y combustible ilimitados, invencibilidad - MIDNIGHOIL
Munición ilimitada, combustible, e intentos - FUGAZI
Munición ilimitada, combustible, intentos, y blindaje - THEBIGBOYS
Helicóptero en el bando propio - GHANDI

SPAWN

Saltar nivel
Para el juego. Presiona L1 + R1 + L2 + R2 y pulsa Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo.

Invencibilidad
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo.

Todos los potenciadores
Para el juego. Presiona L2 + R2 y pulsa Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, X.

Todos los ítems
Para el juego. Presiona L2 + R2 y pulsa X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo.

Invisibilidad
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, X.

Reiniciar habilidad física
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo.

Reiniciar habilidad mágica
Para el juego. Presiona L1 + R1 y pulsa Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo.

Restaurar energía limitada
Pulsa L1 + L2 durante el juego para restaurar la energía un número limitado de veces.

SPYRO THE DRAGON

99 vidas
Durante el juego, entra este código para obtener 99 vidas: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Arriba, Círculo, Izquierda, Círculo, Derecha, Círculo.

Seleccionar nivel
Durante el juego haz pausa y ve a la pantalla de inventorio. Pulsa Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Arriba, Derecha, Abajo. Cuando vayas hacia un aeronauta tendrás acceso a todos los niveles.

Demo de Crash Bandicoot
Para echar un vistazo a Crash Bandicoot, simplemente introduce el disco de Spyro en la PlayStation, arranca, y cuando veas la pantalla que dice «Press Start,» pulsa L1 y Triángulo simultáneamente. Voilà!

STAR WARS: MASTERS OF TËRAS KASÏ

Vestuario alternativo
Pulsa L1 en la pantalla de selección de personaje.

Seleccionar nivel
Selecciona Chewbacca como personaje, pon la dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo practice o arcade. Ahora puedes seleccionar nivel en modo versus.

Pantalla completa
Presiona Select + L1+ R2 tras elegir un personaje y mantén los botones pulsados hasta que empiece el combate.

Luchar como Stormtrooper
Selecciona Han Solo como personaje, pon el nivel de dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade.

Luchar como Darth Vader
Selecciona Luke Skywalker como personaje, pon el nivel de dificultad a «Standard», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade. Nota: El personaje oculto Mara Jade aparecerá en lugar de un espejo cuando juegues como Darth Vader.

Luchar como Mara Jade
Pon el nivel de dificultad a «Jedi», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Selecciona modo equipo y presiona L1 + L2 + R1 antes de empezar el primer combate. Vence la parte designada como Empire para seleccionar Mara Jade como personaje jugable.

Luchar como Jodo Kast
Pon «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Selecciona el modo survival y vences al menos siete personajes.

Luchar como Slave Leia
Selecciona Princess Leia como personaje, pon el nivel de dificultad a «Jedi», «Player Change» a «No», y «Continue» a «No». Completa el juego en modo arcade.

Luchadores pequeños
Selecciona el modo versus o practice. Presiona Select + Arriba + X + R2 tras seleccionar un personaje y mantén los botones pulsados hasta que empiece el combate.

Modo Super deformado
Selecciona el modo modo versus o practice. Presiona Select + Arriba + X tras elegir un personaje y mantén los botones pulsados hasta que empiece el combate.

Modo cabezones
Selecciona el modo versus o practice. Presiona Select tras elegir un personaje y mantén el botón pulsado hasta que empiece el combate.

Cabeza, pies, manos y piernas grandes
Selecciona el modo versus o practice. Presiona Abajo + X + Select tras elegir un personaje y mantén el botón pulsado hasta que empiece el combate.

STREET FIGHTER ALPHA

Luchar como Akuma
Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y presiona L2. Rápidamente pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo, Cuadrado + Triángulo. Puedes jugar con Akuma con ropa negra. Para jugar con Akuma con vestuario marrón, sustituye el último paso del código con X + Círculo. Para que el jugador dos juegue como Akuma, sustituye Derecha por Izquierda en el código.

Luchar contra Akuma
Selecciona cualquier personaje en la pantalla de selección de personaje e inmediatamente presiona R1 + R2 + X. Presiona los botones hasta que Akuma haga su movimiento «Raging Demon» en tu siguiente oponente.

Luchar como Dan
Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y presiona L2. Rápidamente pulsa Cuadrado, X, Círculo. Puedes jugar con Dan vestido de rosa. Para jugar con Dan vestido de verde, sustituye el último paso del código con Círculo, X, Cuadrado. Dan puede guardarse en la tarjeta de memoria.

Luchar contra Dan
Lucha en modo arcade hasta ganar el quinto combate. Luego, rápidamente presiona Arriba + L2 + R2 hasta que aparezca la siguiente pantalla «VS». la frase «A new challenger has entered» aparecerá para confirmar el código. Dan será el siguiente oponente.

Luchar como M. Bison
Resalta «?» en la pantalla de selección de personaje y presiona L2. Rápidamente pulsa Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado + Triángulo. Podrás jugar con M. Bison vestido de rojo. Para jugar con M. Bison vestido de gris, sustituye el último paso del código con X + Círculo. Para que el jugador dos juegue como M. Bison, sustituye Derecha por Izquierda en el código.

Luchar contra M. Bison
Nota: deben entra el código dos jugadores. Rápidamente presiona Start, pulsa Arriba, Arriba, luego suelta Start en ambos mandos. Pulsa Arriba, Arriba en ambos mandos. Pulsa Jab en el mando uno y Fierce en el mando dos simultáneamente.

Guardar personajes secretos
Para guardar M. Bison en memoria, gana el juego con una dificultad de ocho estrellas sin cambiar de personaje, con alguno cuyo jefe final sea Bison. Para guardar a Akuma, véncele con diez súper combos con un nivel de dificultad de cinco o más estrellas. Para guardar a Dan, véncele en el juego con una dificultad de seis estrellas o más. Guarda el juego tras conseguir una de estas cosas para colocar al personaje en memoria.

Luego, pulsa Abajo en la caja «?» en la pantalla de selección de personaje para ver los personajes secretos.

Batalla dramática
El jugador uno como Ryu y el jugador dos como Ken pueden formar equipo contra M. Bison. Gana el juego en cualquier dificultad con más de cuatro estrellas. Pueden usarse continuaciones, pero los personajes no pueden cambiarse.

Reiniciar Juego
Pulsa Círculo + Cuadrado + X + Triángulo + Start + Select + L1 + L2 + R1 + R2 en cualquier pantalla tras cargar el juego.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Luchar contra Super Akuma
Empieza el juego en modo arcade, lucha siete veces sin perder ningún round o usando una continuación, y obtén más de tres victorias perfectas. Akuma (Gouki) aparecerá antes del octavo combate como un Jefe.

Luchar como Super Akuma
Entra en la pantalla de selección de personaje. Resalta Akuma. Presiona Select y pulsa Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha. Pulsa un botón para seleccionar, luego suelta Select. Cuando la lucha empieza, aparecerá un signo encima de Akuma, y aparecerá en negro por un instante. Para acceder a este personaje más fácilmente en el futuro, gana o pierde todo el juego. Vuelve a la pantalla de selección de personaje. Resalta Akuma (Gouki) y presiona Select durante cinco segundos. Pulsa un botón para seleccionar un color para Super Akuma.

Luchar como Chun Li con su vestuario de Street fighter 2
Entra en la pantalla de selección de personaje y resalta Chun Li. Presiona Select durante cinco segundos. Pulsa un botón para seleccionar, luego suelta Select.

Luchar con subjefes
No pierdas ni un round, gana cinco rounds o más con finales Super Combo o Custom Combo. Tras la quinta victoria, aparecerá el subjefe.

Reiniciar el juego
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Select y pulsa Start en cualquier momento excepto en la carga del juego.

Introducción Original de Zangief
Presiona Select antes de empezar la lucha en modo versus o training.

Estacia secreta de Sagat o M. Bison
Resalta Sagat o M. Bison (Vega) y presiona Start durante cinco segundos.

Colores alterados en Vega y Dhalsim
Entra en modo training y ejecuta un movimiento de teletransporte. Para el juego entretanto, ve al menú principal y selecciona un juego normal como M. Bison o Dhalsim.

Selección de color del Luchador
Cada luchador tiene al menos cuatro colores. El primer color se selecciona pulsando un puñetazo, el segundo se selecciona pulsando una patada, el tercer color se selecciona pulsando dos puñetazos a la vez, y el cuarto se selecciona pulsando dos patadas a la vez.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Luchar como Evil Ryu y Guile
Normalmente en un World Tour, el último escenario será «Thailand»; con M. Bison como último jefe. Sin embargo, si tu luchador está en el nivel 30 o superior, puedes acceder tres escenarios adicionales. El primer escenario extra tiene a Guile como jefe. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje. El siguiente escenario extra tiene a Evil Ryu como Jefe final. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje.

Luchar contra Super Akuma
Vence a Guile y Evil Ryu en los dos primeros escenarios extra en un World Tour. El tercer y último escenario extra será de nuevo en «Thailand», con Super Akuma como jefe. Véncele para activarlo en la pantalla de selección de personaje pulsando L2 mientras está resaltado Akuma.

Luchar contra Super Akuma en la batalla Final
Accede a «Final Battle» y selecciona un personaje. Luego, presiona L1 + L2 antes de aparecer la pantalla versus. La pantalla versus mostrará a tu luchador con Super Akuma para confirmar el código.

Luchar como Super Akuma
Vence a Super Akuma, luego presiona L2 y selecciona Akuma en la pantalla de selección de personaje.

Activar modos «Equipo Battle» y «Survival»
Completa un World Tour con buenos resultados (nivel 10 más o menos).

Activar «Dramatic battle» y «Final Battle» modos
Completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad 8.

Activar «Dual battle» y «Dramatic battle»
Completa el modo «Dramatic Battle» dos veces, primero usando Ryu y Ken, luego de nuevo usando Juli y Juni. El orden en que se hace no importa. «Dual battle» permite seleccionar dos personajes diferentes en modo dramatic. Esto se limita a una sola batalla, con la CPU como oponente en uno de tus dos personajes.

Modo clásico
Acumula un total de tres horas de juego en opciones. Luego, resalta un luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa Select para luchar como en la versión clásica. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 6.

Modo Saikyo
Acumula un total de cuatro horas de juego en opciones. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 7.

Modo Mazi
Acumula un total de cinco horas de juego en opciones. Alternativamente, completa con éxito el modo arcade con un nivel de dificultad de 7.

Todos los modos
Acumula un total de noventa y seis horas de juego en opciones.

STREET FIGHTER COLLECTION

Luchar como Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)
Selecciona a M. Bison en modo arcade y completa el juego primero con una puntuación superior a 50.000. Introduce CAM como iniciales en la pantalla de puntuaciones. Selecciona el modo versus, resalta M. Bison, y pulsa Start tres veces.

Final especial de Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)
Selecciona el modo versus y acumula un total de más de 99 victorias para ambos jugadores. Luego, completa el modo arcade sin perder ni un round. La imagen de Cammy aparecerá en la última parte de la secuencia final.

Luchar como Evil Ryu (Street fighter Alpha 2 Gold)
Resalta Ryu en la pantalla de selección de personaje en modo arcade y pulsa Start tres veces.

Luchar como Special Sakura
Resalta Sakura en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start cinco veces.

Luchar como Super Akuma
Resalta Akuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start cinco veces.

Luchar como personajes de la versión clásica (Street fighter Alpha 2 Gold)
Resalta Ryu, Ken, M. Bison, Sagat, Dhalsim, o Zangief y pulsa Start. Para Chun Li, resalta su personaje y pulsa Start dos veces.

Luchar como Akuma (Super Street fighter 2 Turbo)
Selecciona el modo versus, resalta Ryu, y pulsa L1 + L2 + R1 + R2.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Modo versus Deluxe
Completa con éxito los tres modos arcade (guardando tras cada vez), para desbloquear un nuevo modo «Deluxe Versus» en el menú principal. Este modo permite un juego versus de dos jugadores con cualquier personaje de cualquier versión del juego contra cualquier otro personaje. Ejemplo: Ryu de World Warrior contra Ken de la Turbo edition

Una CPU más fuerte
Completa con éxito el juego sin usar continuaciones en cualquier nivel de dificultad. aparecerá un nuevo combate CPU, en el que los oponentes son más fuertes que antes.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Luchadores Ocultos
Resalta la opción «Practice Mode» en el menú principal. Pulsa Select, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Select. la frase «Here Comes A New Challenger» aparecerá en la parte inferior de la pantalla para confirmar el código. Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta y Gamma ahora pueden seleccionarse.

Mini-juego de STREET FIGHTER 2
Resalta la opción «practice» en la pantalla de selección de modo y pulsa Start. Luego, pulsa Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Start. Un mensaje aparecerá para confirmar el código. Selecciona la opción «Extra» en modo practice para jugar el juego extra de STREET FIGHTER 2.

Arma extra Cracker Jack
Selecciona Cracker Jack en la pantalla de selección de personaje, inmediatamente presiona Arriba + Cuadrado + Círculo + R1 + R2 hasta que empiece el combate. Cracker Jack tendrá un bate durante la lucha.

STREET RACER

Silver cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TRAFIK como password para acceder la Silver cup.

Gold cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra NEJATI como password para acceder la Gold cup.

Platinum cup
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra DOUGAL como password para acceder la Platinum cup.

Piloto secreto, nivel oculto, opciones avanzadas:
Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TURGAY como password. Serán accesibles un piloto secreto (Rabbit), un nivel y opciones avanzadas.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Jugar como Akuma
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, y pulsa Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select e introduce Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Anita
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, mueve el cursor dos cuadrados a la derecha y pulsa Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, mueve el cursor un Cuadrado a la izquierda, y pulsa Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Hsien-Ko's sister
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, mueve el cursor un Cuadrado la derecha y pulsa Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, mueve el cursor dos cuadrados a la izquierda, y pulsa Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Dan
Para el jugador uno, resalta Morrigan, presiona Select, y pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo, Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, y pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Devilot
Resalta Morrigan, presiona Select, y pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa Círculo. Para el jugador dos, resalta Felicia, presiona Select, y pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa Círculo. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Para acceder al talismán de Hsien-Ko
Resalta Morrigan, presiona Start, resalta Hsien-Ko y pulsa Círculo.

SYPHON FILTER

Todas las armas y munición ilimitada
Para el juego, resalta la opción «Weapons» y presiona Derecha + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + X. Nota: Sólo se podrán seleccionar las armas disponibles normalmente durante el nivel actual.

Seleccionar nivel
Para el juego, resalta la opción «Select mission» y presiona Izquierda + R1 + L1 + Select + Cuadrado + X.

Modo experto
Resalta la opción «New game» en la pantalla de título y presiona Izquierda + L1 + R2 + Select + Cuadrado + Círculo + X. La frase «Damn it» sonará para confirmar la correcta introducción del código.

Oponentes más débiles
Para el juego, resalta la opción «Map» y presiona Derecha + L2 + R1 + X. Una risa confirmará la correcta introducción del código.

T

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Modo truco en pantalla de Mapa
Pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Abajo, Cuadrado en la pantalla de mapa.

Menú seleccionar Nivel/Jefe
Activa el truco anterior. Luego, pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Abajo, Triángulo, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, L1 en la pantalla de mapa.

menú seleccionar historia/estilo
Activa el primer código. Luego, pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Triángulo, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, L2 en la pantalla de mapa.

Secuencia de Créditos
Activa el primer código. Luego pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, R1 en la pantalla de mapa.

Modo de trucos
Pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, X , Cuadrado durante el juego.
Ahora pulsa R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, luego uno de los siguientes botones durante el juego:
Todos los estilos - Triángulo
Chi - Cuadrado
Salud - Círculo
Invencibilidad - R1
Sigilo - R2
Enemigos grandes - Arriba
Enemigos pequeños - Abajo
Los enemigos chorrean sangre - Derecha
Vidas ilimitadas - X

Modo depuración
Empieza el juego y completa un nivel. Luego pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + Select en la pantalla de mapa.

Activar mapa
Pulsa R1 + R2 mientras T'ai Fu anda entre niveles. Ahora puedes explorar cualquier parte del mapa. Pulsa Cuadrado para jugar en el área seleccionada.

Batalla final con el jefe
Activa el código anterior. Pulsa Círculo mientras exploras el mapa para avanzar al Jefe final con todos los estilos.

TEKKEN PLAT

Galaga con dos naves
Presiona Triángulo + X + Arriba + L1 en el mando dos para una segunda nave durante la carga del juego. Pulsa Select para reiniciar. Si reinicias el último escenario vuelves al escenario uno.

Galaga extendido
Liquida al menos cuarenta naves alienígenas durante la primera oleada de Galaga. Luego, pulsa Select cuando aparece la frase «Number Of Hits». Jugarás la siguiente oleada de Galaga en lugar de proseguir hacia Tekken.



Luchar como Devil Kayzua
Pasa los ocho escenarios de Galaga para hacerte con Devil Kazuya en modo un jugador. No se pueden usar trucos. Tras empezar Tekken, resalta Kazuya en modo arcade y selecciónalo con Start. No es más que un Kazuya en color púrpura, pero tiene buen aspecto.

TEKKEN 2 PLAT

Luchar como Sub-jefes
Completa el juego con cada personaje.
Luchar como Roger o Alex
Llega hasta el tercer estadio en modo un jugador y vence a tu oponente con poca energía. La voz dirá «Great!». La siguiente fase será en la playa con Roger o Alex. Completa el juego para que sean personajes seleccionables. El modo más fácil de conseguirlo es con dificultad fácil, y el contador de luchas a uno.
Grandes cabezas y manos
Activa todos los personajes, luego presiona Select mientras eliges tu jugador. Presiona la botón hasta que empiece la lucha. Presiona Select al cambiar de round para aumentar el tamaño de nuevo.
Kazuya vestido de púrpura
Termina completamente el juego capturando todos los personajes, luego selecciona Kazuya con Start.
Vista alambre
Una vez hayas activado todos los personajes ocultos, presiona L1 y L2 en la pantalla de menú principal. Ahora entra en cualquier modo, pulsando aún los botones. Cuando empieces verás el personaje en vista alambre.
Vista alambre II
Presiona R1 y R2 en el segundo mando en la pantalla de menú, y entra en modo práctica. Manténlos pulsados y cuando empieces verás la versión en alambre de tu oponente.
Modo cielo
Activa todos los personajes ocultos y presiona Select + Arriba cuando elijas tu personaje. Presiona esos botones hasta empezar el round. El sonido de un puñetazo confirmará la correcta introducción del código. Usa un uppercut o un barrido para enviar a tu oponente hacia el cielo.

TEKKEN 3

Luchar como Panda
Resalta Kuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa X o Círculo.
Luchar como Tiger
Completa con éxito el juego con dieciocho personajes. Luego, resalta Eddy en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start.
Luchar como Doctor Boskonovitch
Completa el modo Tekken Force cuatro veces. Vence al Doctor Boskonovitch cuando aparece para tenerlo disponible en la pantalla de selección de personaje en modo arcade.
Luchar como Gon
Completa el modo arcade con Doctor Boskonovitch. Luego selecciona el modo arcade y pulsa el D-pad fuera de la pantalla de selección de personaje. Alternativamente, vence a Gon en modo «Ball» o juega en modo supervivencia o fuerza hasta que te pida las iniciales, y escribe GON.
Mini-juego pelota de playa
Mira los finales de los diez personajes básicos para activar la opción «Ball Mode».
Modo Theatre
Activa cada personaje, incluyendo a Panda, Tiger, Doctor Boskonovitch, y Gon, y mira sus finales. Las opciones «Disc» y «Sound» en «Theatre Mode» estarán ahora disponibles.
Grabar o repetir combo
Entra en modo practice y selecciona la opción «Freestyle». Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + Círculo en la pantalla de opciones freestyle. Luego pulsa Abajo + Select para grabar o repetir un combo.
Vestuario alternativo
Juega como el personaje deseado el número indicado de veces. Luego, resalta ese luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa Start.
Xiaoyu - 50 veces
Jin - 50 veces
Anna - 25 veces
Gunjack - 10 veces

TEST DRIVE 5

Activar todos los modos de juego
Introduce VRSIX como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones, y guarda la configuración del juego. Ahora serán seleccionables los modos Cop Chase y otros.
Todas las pistas
Introduce NTHREE y MTHREE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones.
Todos los coches
Introduce RONE y NOLIFE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones. Ahora serán seleccionables todos los coches, incluyendo el Pitbull Special, Chris's Beast y el All Mighty Maui.
Modo Super arcade
Introduce SPURT como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones.
Secuencia musical Extra
Introduce AUXYRAY como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Luego selecciona la opción «Fear Factory Video» en el menú principal.
Sin coches de CPU durante la copa
Completa la primera carrera de cualquier torneo excepto Ultimate. Guarda el juego y reinicia la PlayStation. Carga el juego anterior, selecciona «Full Race» y «Time Trials». Selecciona un coche y completa la carrera time trial. Sal del modo time trial y selecciona «Continue Race» sin cargar el juego guardado previamente. Selecciona «Next Cup Race» para empezar con el coche usado durante los time trials sin coches de la CPU.
Lluvia de interrogantes
Selecciona Washington D.C. y empieza una carrera. Gira o conduce en sentido inverso más allá de la línea de salida para que empiece una lluvia de signos de interrogación.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

Todos los coches y pistas
Presiona Select y pulsa L1, Izquierda, L2, Derecha, L2, Izquierda, L1, L1 en la pantalla principal.
Autobús escolar
Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Luego, presiona Select y pulsa L1, Arriba, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R2 en la pantalla de selección de transmisión.
Camión de helados
Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Luego, presiona Select y pulsa R2, L2, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R1 en la pantalla de selección de transmisión.
Camión viuda negra
Selecciona el modo «Single race» o «World Tour». Luego, presiona Select y pulsa R1, L2, L2, Abajo, Abajo, Arriba, L2, L1 en la pantalla de selección de transmisión.

THEME HOSPITAL

Nivel - Password
1 - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, X
2 - X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X
3 - Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo
4 - Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo, Círculo
5 - Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado
6 - Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, X, Círculo
7 - Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo
8 - X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X
9 - Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado
10 - Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado
11 - Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X
12 - Círculo, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo

THEME PARK

Todas las atracciones
Introduce BOVINE como alias.
Dinero
Introduce BOVINE como alias. Pulsa Círculo + Cuadrado + X durante el juego. Este código puede repetirse varias veces.
Super parque
Introduce BUD como alias. Luego, pulsa Cuadrado en la pantalla de selección de parque. Tras empezar el juego, se pueden cargar las máximas tarifas por las concesiones, juegos y entradas al parque.

TIME CRISIS PLAT

Modo fácil
En la pantalla donde puedes seleccionar el modo Arcade o Time Trial, dispara a la pantalla para acceder al modo fácil. Ahora empezarás con cinco vidas.

TOCA TOURING CARS PLAT

Modo de trucos
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador para activar la correspondiente función. Tiff Needell dirá «Cheat mode enabled» para confirmar el código.
Desactivar detección de colisiones - CMNOHITS
Mejor tracción - FLEX
Colores de fondo Disco - MDISCO
Todas las pistas activas - HAMMO
Vista helicóptero - CMCOPTER
Fondo de cielo estrellado - CMSTARS
Coches extra - CMGARAGE
Todos los coches activados - GONGOGO
Disparar a otros coches - TANK
Modo kart - CMCHUN
Coches agresivos - CMMAYHEM
Grandes manos al volante - CMHANDY
Baja gravedad - CMLOGRAV
Lluvia hacia arriba - CMRAINUP
Lluvia de perros y gatos - CMCATDOG
Modo rápido - XBOOSTME
Vista de cámara - CMFOLLOW
Vista tipo Micro Machines - CMMICRO
Vista boca abajo - CMUPSIDE

TOCA TOURING CARS 2

Introduce estos códigos como nombre de jugador en modo un jugador.
Todos los coches - MECHANIC
Todas las pistas - BIGLEY
Pista extra - TECHLOCK
Modo Micro Machines - MINICAR
Daños rápidos - DUBBED
Barreras acolchadas - ADDED
Colisiones con rebote - BCASTLE
Cuarenta vueltas - LONGLONG
Desactivar descalificación en campeonato - PUNCHY
Modo batalla - BANGBANG
Modo Turbo - FASTBOY
Pistas más elevadas - ELASTIC
Circuito Oulton Park Island - DINKYBIT
Pilotar Ford Mondeo - CMFORD
Baja gravedad - LUNAR
Fondo nublado - TRIPPY
Efectos especiales - CODENAME
Coche invisible excepto ruedas - JUSTFEET

TOMB RAIDER PLAT

Todas las armas y munición
Durante el juego, pulsa Select para entrar en la pantalla de inventario. Pulsa L1, Triángulo, L2, R2, R2, L2, Círculo, L1.
Saltar nivel
Durante el juego, pulsa Select para entrar en la pantalla de inventario. Pulsa L2, R2, Triángulo, L1, L1, Círculo, R2, L2. Ahora pulsa select para saltar el nivel donde estás.

TOMB RAIDER II PLAT

Saltar nivel
Durante el juego anda lateralmente izquierda, derecha, izquierda, adelante, atrás. Suelta R1, gira tres veces, y realiza un salto largo con voltereta en el aire.
Todas las armas
Durante el juego anda lateralmente izquierda, derecha, izquierda, atrás, adelante. Suelta R1, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.
Explosionar a Lara
Durante el juego anda lateralmente a la izquierda, derecha, izquierda, adelante, atrás, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y llaves
Mientras juegas pulsa L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.
Todas las armas, botiquines, bengalas y cristales de guardar
Mientras juegas pulsa L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2, L2x2, R2.
Encontrar la llave en la mansión de Lara
Para encontrar la llave de la pista de carreras primero debes encerrar al mayordomo en el congelador. Luego ve a la habitación de Lara y recoge las bengalas en la sala adyacente a la cama.
Luego baja al vestíbulo, ve al ático y enciende una bengala. Busca la caja verde o azul y empújala dos veces. Sal del ático y ve a la biblioteca sobre las escaleras. En la estantería del muro de la derecha hay un libro que debes empujar.
Una vez hecho esto el fuego del hogar se apagará. Ve a la chimenea y gira a la izquierda para escalar el muro hasta un paso secreto y síguelo hasta una habitación. En la habitación, sube a la repisa y empuja la caja del ático hacia la izquierda. Luego ve al otro extremo de la repisa, enciende una bengala y activa el interruptor del muro. Mientras se ve la escena de la puerta que se abre pulsa Círculo para girar y corre hacia la puerta bajo las escaleras.
Una vez abajo busca otra caja verde y tira de ella una vez y hacia la derecha otra vez. Sube encima para alcanzar el paso secreto e ir al agua. Bucea alrededor del tanque hasta el otro lado pero manténte cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua.
Saltar nivel
Mientras juegas pulsa L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.
Llave de la pista de carreras
Para obtener la llave de la pista pulsa R2, L2x3, R2, L2x6, R2, L2x5, R2, L2x2 mientras juegas en la mansión de Lara.
Habitación secreta en la mansión de Lara
Cuando entras en la mansión ve a la piscina. tras el trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta en el vestíbulo con un interruptor detrás. Activa el interruptor y rápidamente gira y esprinta hacia la habitación al otro lado del vestíbulo. Dentro encontrarás algunos de los artefactos que Lara ha recogido en sus aventuras.

TOMMI MAKKINEN RALLY

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, luego selecciona la opción Trucos desde el menú principal.
Pilotar un autobús - STRANGE
Pilotar un Peugeot - PEUGEOT
Carreras espejo - MIRROR
Más dinero (_ indica un espacio) - _MONEY_
El mando Dual Shock siempre vibra - THRILLS
Modo Rally Jeunes - FFSA

TREASURES OF THE DEEP

Para el juego y pulsa Abajo, X, Izquierda, Cuadrado, Arriba, Arriba, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Círculo, Círculo seguido de cualquiera de los sufijos siguientes:
Mapa completo - Cuadrado, X, Círculo, X, Cuadrado
Tiempo de ataque extendido - L2, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1
Deshabilitar actuales - R1, L1, L2, R2, X
Vista pantalla completa - Triángulo, X, Arriba, Abajo
Harpones Banana - X, Arriba, Triángulo, Abajo
Modo Turbo - R1, R2, R1, R2, R1, R2
Todo el equipo - L1 cuatro veces, R1 cuatro veces, L2 cuatro veces, R2 cuatro veces
Seleccionar nivel - Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Triángulo, X
Todos los niveles completos - Cuadrado, X, X, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, X, X
Todas las armas - R1 cuatro veces, L1 cuatro veces, R2 cuatro veces, L2 cuatro veces
Saltar nivel - Triángulo, Triángulo, Triángulo, Abajo, Abajo, Abajo
Continuaciones extra - R2, R2, R2, L2, L2, L2
Oro extra - R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2
Agregar pieza de tabla - L1, L2, L1, L2, Cuadrado, Círculo
Deshabilitar fines - R2, R1, L2, L1
Aire ilimitado - Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda
Salud ilimitada - Triángulo, Triángulo, X, X
Aire y salud completos - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, X
Abrir todas las puertas - X, Círculo, Triángulo, Cuadrado
Cambiar overlays - Derecha, Círculo, Abajo, X, Triángulo, X, Triángulo
Ratio de frames incrementada - Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Círculo, Círculo

Secuencia FMV extra
Completa todos los niveles y recoge todas las piezas de tabla para acceder el nivel extra Atlantis. Completa el nivel extra para ver una secuencia FMV con el equipo de desarrollo.
Juega como shark en el nivel extra California.
Completa cualquier misión normal tras recoger del 85 al 90% de todo el oro del nivel, excepto en el nivel de entrenamiento.

TRIPLE PLAY 2000
Hit home runs
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Izquierda, Derecha.
Strike out batter
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Arriba, Abajo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

TWISTED METAL 2 PLAT
Jugar como Sweet Tooth
Pulsa Arriba, L1, Triángulo, Derecha en la pantalla de selección de vehículo. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. El nivel password no será accesible con este código.
Jugar como Minion
Pulsa L1, Arriba, Abajo, Izquierda en la pantalla de selección de vehículo. El nivel password no será accesible con este código.
Homing napalm
Acumula al menos dos napalms. Dispara un napalm, mantén el botón presionado, y pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Aparecerá Extra napalms en tu inventorio para confirmar el código. Todos los napalms recogidos actuarán como napalms guiados al dispararlos.
Vida eterna
Presiona L1 + R1 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.
Armas Ilimitadas
Presiona R2 + L2 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.
Armas potenciadas
Presiona R2 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego en modo cooperativo dos jugadores. Un sonido y un mensaje de texto confirmarán el código.
Daños extra:
Selecciona Axel como personaje. Presiona R1 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha(2), Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Corre hacia uno de los demás vehículos para provocar daños intensos.
Onda de choque más fuerte
Selecciona Axel como personaje. Presiona R2 y rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba durante el juego. Ve hacia uno de los demás vehículos para provocar daños intensos.
Vehículo al azar
Pulsa R1 en la pantalla de selección de vehículo.
Pista extra Rooftop
Pulsa Abajo, Izquierda, R1, Abajo en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un ruido confirmará la correcta introducción del código.
Pista extra Jet Moto Suicide Swamp
Pulsa Arriba, Abajo, Derecha, R1 en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
Pista Cyburbia
Pulsa Abajo, Arriba, L1, R1 en la pantalla de selección de pista de competición de dos jugadores. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
Cambiar armas por salud
Pulsa Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo durante el juego. Todas las armas se convertirán en salud.
Secuencia oculta
Pulsa Arriba, Abajo, L1, R1 en la pantalla del logo SingleTrac. El código debe introducirse cuando el logo cambia a su segunda forma.
Listar armas
Pulsa Select + Abajo para seleccionar armas desde una lista en lugar de un grupo de icons. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
Retrovisor
Pulsa Select + Derecha durante el juego.
Desactivar radar
Pulsa Select + Izquierda durante el juego.
Seleccionar vista
Presiona Arriba y pulsa Select durante el juego en modo un jugador para cambiar a vista de helicóptero y vista aérea. En modo dos jugadores, esto selecciona cómo se divide la pantalla.

V

V-RALLY
Modo de trucos
Cuando aparece el logo de Infogrames en la pantalla blanca de introducción, rápidamente pulsa Arriba, Abajo, Triángulo + Círculo. Aparecerá el mensaje «Lock Off». Tras esto, entra uno de los siguientes códigos para modificar el juego. Presiona el botón final (L1, R2, etc.) hasta seleccionar tu idioma, luego suelta todos los botones.
Efecto Código
Sin límite de tiempo - Izquierda+L1
18 pistas extra estrechas - Izquierda+L2
Reiniciar en modo Arcade - Izquierda+R2
Todos los trucos -
Izquierda+L2+L2+R1+R2

VIGILANTE 8
Introduce los códigos siguientes como passwords.
Todos los personajes
estándar - GANGS_ALL_HERE
Personaje Alien - INVITE_VISITOR
Niveles Factory y Secret Base -
SECRET_LOCALESS
Todos los personajes estándar, alien, ambos niveles extra - GIMME DA WORKS
Personajes y niveles extra -
WMNNWLHTSCUCLH
Grandes ruedas - MONSTER_WHEELS
Potenciador misil dirigido - DEADLY_MISSILE
Baja gravedad - REDUCE_GRAVITY
Sin enemigos - GO_SIGHTSEEING
Invencibilidad - I_WILL_NOT_DIE
Ver secuencias - SEE_ALL_MOVIES
Dos vehículos iguales en modo dos jugadores
-
SAME_PERSONAJE
Modo experto - HARDEST_OF_ALL
Modo lento - SLOW_MOTION_ON

VR POWERBOAT RACING
Introduce lo siguiente como passwords
Modo campeón - CUP
Barcas Monohull extra - PLA
Barcas Minnow-class catamaran - MIN
Barcas Pike-class catamaran - IKE
Barcas Barracuda-class catamaran - CUD
Nivel slalom - L.R
Nivel mine - U.G
Introduce los códigos siguientes como tu nombre:
Barcas rápidas - ZOOOOOM
Mini barcas - COMPACT
Barca alargada - LONGONE
Grandes motores - LARGE
Turbo automático - HELP.ME
Modo cabezón - DEFORM

W

WARCRAFT II
Pulsa Start durante el juego y selecciona la opción password. Introduce uno de los siguientes passwords para activar la correspondiente función.
Ganar todo el juego - GLTTRNG
5000 petróleo - VLDZ
Todos los hechizos, todo el mana - VRYLTTL
Desactivar victoria completa - NVRWNNR
Desactivar trampas mágicas - NGLS
Mostrar todo el mapa - NSCRN
Todas las actualizaciones - CKMT
Invencibilidad, aumentar fuerza de unidad - TSGDDYTD
Saltar nivel - NTTHCLNS
Perder juego - PTFLWRM
Construir y actualizar rápido - MKTS
Ganar todo el juego - THRCNBNLYN

WARHAMMER II: DARK OMEN
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de destacamento, luego selecciona la opción Resume.
Saltar batalla - Select, R1, R1, L2, L2, R1, R2
Dinero - Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2
Muerte instantánea - Select, R1, L1, R2, R2, R1, R1
Recarga rápida - Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1
Seleccionar oponente - Select, L2, L2, R2, L2, R1, R1
Cabezas pequeñas - Select, L2, L2, L2, L2, R1, R2
Todos los trucos
Resalta el libro de repuestos en la caravana. Luego presiona Select y pulsa R1, L1, L2, R2.
Ver secuencias
Introduce estos códigos en el menú principal.
Black Grail - Izquierda, L1, Círculo, L2, Triángulo, R2
Carnstein and Jewel - R1, Triángulo, R2, R2, Cuadrado, R1
Hand of Nagash - R2, Izquierda, R2, Arriba, Abajo, Izquierda
Liber Mortis - Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, R1, R2
Victory - L2, Derecha, Cuadrado, Derecha, R1, R2
Long March - R1, L2, Triángulo, Cuadrado, Izquierda, R2

WING COMMANDER IV
Modo de trucos
Pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, R2 cuando aparece el copyright en la pantalla de título. Aparecerá una pantalla de seleccionar nivel. Pulsa R1 o R2 para seleccionar un nivel y ver las correspondientes secuencias. Pulsa L1 + L2 + Cuadrado durante el juego para destruir todas las naves (amigas y enemigas) en la pantalla .

WIPEOUT
Pista secreta
Resalta la opción un jugador en la pantalla de menú. Presiona R1 + L1 + Derecha + Start + Círculo + Cuadrado, luego pulsa X. Aparecerá una pista secreta llamada Firestar en la parte inferior de la lista de pistas.
Rapier class
Resalta la opción un jugador en la pantalla de menú. Presiona R2 + L2 + Izquierda + Start + Select, luego pulsa X para seleccionar la nueva opción. La Rapier class está ahora disponible.

WIPEOUT 2097
Vehículos animales
Presiona L1 + R2 + Start + Select mientras el juego se carga. Mantén los botones pulsados hasta que aparezca el menú. Los vehículos mutarán en diversos animales.
Modo Challenge I
Introduce lo siguiente como password: Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado.
Modo Challenge II
Introduce Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo como password.
Todas las pistas
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado en el menú principal. Todas las pistas, incluyendo secret Phantom class vehicle serán accesibles.
Energía Ilimitada
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.
Tiempo Ilimitado
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X.
Armas ilimitadas
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa X, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo.
Metralleta
Pulsa Start para detener el juego. Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo.
Phantom class
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa X, X, X, Círculo, Círculo, Círculo en el menú principal. El vehículo Phantom class será accesible.
Equipo Piranha
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa X, X, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado en el menú principal.
Habilidad Piranha y otros
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado en la pantalla de setup. Estarán disponibles Piranha craft y un premio de oro en todas las pistas.
Pistas ocultas Vostok Island y Spilskinanke
Presiona L1 + R1 + Select, luego pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, X, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, X, X, Cuadrado en el menú principal. Serán accesibles las pistas ocultas Phantom class, extra Piranha Craft, Vostok Island y Spilskinanke.

WORLD CUP '98
Juegos clásicos
Gana la World Cup con cualquier equipo, luego selecciona la opción «World Cup Classics» en el menú principal. Gana la World Cup de nuevo con un equipo clásico para activar el siguiente partido clásico. Los juegos clásicos se activan en el orden siguiente.
Uruguay vs. Argentina (1930)
Italy vs. Hungary (1938)
Uruguay vs. Brazil (1950)
West Germany vs. Hungary (1954)
England vs. West Germany (1966)
Brazil vs. Italy (1970)
West Germany vs. Holland (1974)
Italy vs. West Germany (1982)
Sonidos de gol alternativos
Pulsa Triángulo, Cuadrado, Círculo, o X tras marcar un gol cualquier equipo.

WORLD LEAGUE SOCCER '98
Nombres de jugadores reales
Selecciona la English league, selecciona un equipo, luego entra en la pantalla de edición de jugador. Resalta David Seaman del Arsenal y cambia su nombre a TEAMTWO. Aparecerá una opción «Default 2». Activa esta opción para obtener los nombres reales de los jugadores.

Z

ZERO DIVIDE
Cómics ocultos
Vence en el juego en modo fácil sin proseguir ni perder un asalto. Ve a la pantalla de título y resalta el icono de opción. Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select en el controlador 2. Aparecerá una secuencia cómica con Neco.
Mini juego Phalanx
Presiona Select + Start en el controlador dos y enciende la PlayStation. Mantén pulsados los dos botones hasta que aparezca el logo de Zoom. Aparecerá la frase «Bonus Game» para confirmar que el mini juego, Tiny Phalanx, se está cargando. Obtén la puntuación más elevada para ser candidato a luchar con Neco.
Invencibilidad en el mini juego Phalanx
Entra en la pantalla de opción de Phalanx y resalta «Speed». Pulsa Arriba + Izquierda + R2 + L2 + Triángulo. El fondo aparecerá en rojo para confirmar la correcta introducción del código.

ZERO DIVIDE 2
Luchar como Nox y Eve
Completa el juego con cualquier personaje.
Luchar como Neco y Modoki
Completa el juego con Nox y Eve.
Ver demo de Neco
Completa el juego con cualquier personaje, luego presiona Select + Start para reiniciar.
Color de personaje alternativo
Presiona Select en el mando dos y pulsa X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, L1, L2, R1, o R2 en la pantalla de selección de personaje.
Niveles adicionales
Dos niveles adicionales estarán disponibles tras completar el juego en cada uno de los tres niveles de dificultad hasta un total de seis nuevos niveles.

SUSCRÍBETE



Deseo suscribirme a *PlayStation Trucos* por un año (12 números) al precio especial de 3.990 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). (Europa: 5.990 ptas. Resto del mundo: 7.990 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ......................C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: ....Población: ....

C.P.: ....Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

.........., a ....de .... de 199...

(Población) (Fecha) (Mes)

● Directamente en tu casa
● Libro de 68 páginas gratis

Suscribirte a *PlayStation Oficial Trucos* es probablemente lo mejor que puedes hacer para asegurarte de que no vuelves a tener problemas con ningún otro juego. Si te encuentras atrapado en el desarrollo de *Final Fantasy VIII*, te pierdes en *La Amenaza Fantasma* o tienes problemas con tu propio espíritu en *Soul Reaver,* ha llegado la hora de tomar la decisión. Y ¿qué nos dices del libro de 68 páginas gratis con cada número? ¿Aún no te basta? ¿Y recibir cada número en la puerta de tu casa gratis? Bien, parece que nos vamos entendiendo...



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
o escribe a:
suscripciones@mcediciones.es

Colin McRae

Para dominar este juego de rally, debes conocer al detalle todas las rutas, por lo que se nos ha ocurrido hacer los mapas y explicártelos, sólo a ti.



Ahora en Platinum, no hay excusa para no jugar con el mejor rally que se puede comprar por poco dinero. Todo en *Colin McRae Rally* emociona, desde las luchas «cuerpo a cuerpo» hasta las altas velocidades alcanzadas en las rectas, pasando por los derrapajes de los coches. Es lo mejor de Codemasters.





LA OPINIÓN DE PSMag

«Es un juego excelente, en el que, finalmente, se lleva al corredor de fuera de circuito hasta las vertiginosas alturas de diversión que *Gran Turismo* alcanzó para el juego de carreras por carretera.»

«*Colin McRae Rally* es un tiro en esos lugares. En otros sitios, es el juego más canalla, frustrante, que hace que te tires del pelo, duro y vengativo con el que jamás hayas jugado.»

«Los fanáticos de los juegos de carreras deben comprar este juego.»

VEREDICTO
Edición Oficial Española PlayStation Magazine
10
SOBRE 10

PISTAS GENERALES

Los peligros de *Colin McRae Rally* pueden resultar un shock para los que han crecido con juegos en los que domina la conducción en línea recta. Sus distintas superficies, variadas curvas y condiciones hostiles lo convierten en una prueba de resistencia y concentración. Pero cuando aprendas a procesar las instrucciones de tu copiloto, negocia los tramos traidores respetuosamente y los fáciles con el desprecio que se merecen porque estarás en camino de derrotar al mismo Colin.

CINCO TRUCOS BÁSICOS

● Si no tienes un pad analógico, compra uno. Te ayudará a conducir mejor y más rápido. El Dual Shock de Sony es el mejor.
● No frenes en cada curva. Soltando brevemente el acelerador reducirás menos tu velocidad y no bloquearás las ruedas.
● Mantén toda la potencia en las curvas verdes, suelta un poco el acelerador en las amarillas y utiliza los frenos sólo en las rojas.
● Repara tu coche en cuanto tengas la oportunidad de hacerlo. No tienes un tiempo ilimitado, por lo que debes concentrarte en el motor, la caja de cambio, los frenos y la instalación eléctrica.
● Toma las curvas tan abiertas como puedas. Puedes acelerar en ellas si las tomas muy abiertas y te cierras sobre el lado opuesto y empiezas a girar antes.

CINCO TRUCOS AVANZADOS

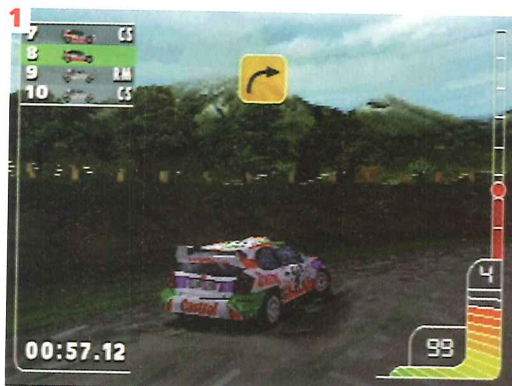
● Sube el volumen del copiloto en los tramos nocturnos. Debes oír todas sus palabras para conseguir un tiempo aceptable.
● Guarda el freno de mano para Córcega, Indonesia y los rallies de Gran Bretaña y utilízalo sólo en las curvas más salvajes porque reducen mucho tu velocidad.
● Cuando una curva cerrada tenga una zanja en el interior, mete tu rueda interior frontal del coche sobre el borde. Te ayudará a dar la vuelta sin tener que frenar.
● Si no has conducido en un rally antes, SIEMPRE mira los tramos y piensa qué cambios pueden beneficiarte. No sale a cuenta ser atrevido. Presta atención al texto de ayuda para ver qué variaciones te pueden resultar de ayuda.
● Puedes utilizar el agua en la carretera en tu favor haciendo resbalar el coche. Igual que al utilizar las zanjas, te ayuda a girar.

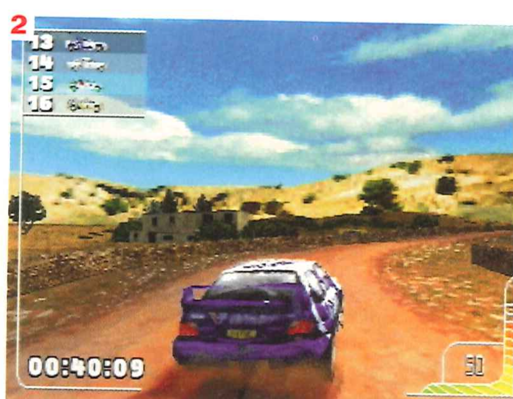
GUÍA DE COCHES

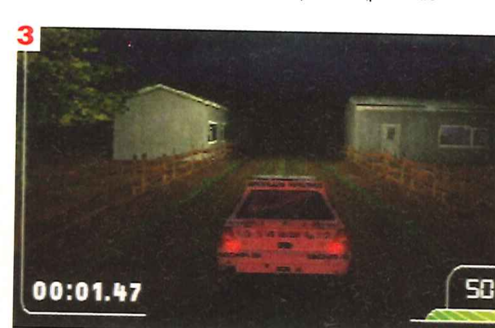
Antes de *Colin McRae*, las diferencias entre coches de rallies eran puramente cosméticas. Este juego ha cambiado todo eso, y si no escoges un buen coche, no tienes ninguna posibilidad.

TRACCIÓN A CUATRO RUEDAS

Al preparar tu primer rally, casi seguro que escogerás el Subaru de Colin McRae porque, sin duda, es el coche que mejor gira entre los estándar. Dicho esto, no infravalores el Ford Escort, que, sobre grava, parece planear (pruébalo

1


2


3


[1] Mira siempre hacia donde señala la flecha. [2] Los tramos de arena son de los más fáciles. [3] El Lancia es espectacular.

Rally


Colin McRae quizá ha escogido para él un Subaru en lugar de un Ford, pero el Impreza es todavía uno de los mejores coches del juego. Terriblemente rápido, además.

en Grecia) y el Toyota Corolla, que da buenos resultados con nieve y en terreno mojado.

TRACCIÓN A DOS RUEDAS

Además del divertido pero lento Renault Mégane, sólo deberías escoger un coche con tracción a dos ruedas si es un reto. Ninguno supera la potencia de la tracción a cuatro ruedas. Si buscas animación, escoge el Golf porque va bien en todas partes. El Seat y el Skoda son sólo para divertirse.

COCHES EXTRA

Están disponibles sólo tras una buena conducción en el modo campeonato. Adquieres los coches ganando la etapa súper especial indicada en un rally. Si consigues una victoria en la súper especial de Grecia, consigues el Ford Escort Mk II, Australia da el Ford RS200, Córcega el Lancia Delta y Gran Bretaña el Audi Quattro. Mientras el Escort Mk II es la nostalgia, el Lancia Delta es un «derrotador de Subarus» excelentemente equilibrado. Respecto a potencia, el mejor es el RS200, pero si lo que te preocupa es no salirte de la carretera, escoge el Audi.

GUÍA DE RALLY

Para conseguir tiempos récord, necesitas aprenderte cada etapa, pero más importante aún es adaptar tu estilo de conducción a las condiciones. Aquí, te contamos las tácticas ideales, además de la mejor configuración para cada tramo. En el modo campeonato, quizá no podrás seleccionar la configuración ideal de cada tramo.

CLAVE

● = Salida

NUEVA ZELANDA

Si eres principiante en este juego, quizá no te lo creas mientras conduces, pero Nueva Zelanda es el rally más clemente de los que aparecen en *Colin McRae*. También recompensa la agresividad del piloto. Cuando te acostumbras a guiar suavemente el coche en cada curva, la grava es enormemente satisfactoria. El truco para negociar el barro en los tramos dos y cinco es quitar potencia al entrar en la curva, de manera que te deslices, y luego volver a dar toda la potencia cuando estés encarado en la buena dirección. En el tramo seis es mejor acercarse con cuidado: vigila la gran curva cerca del Land Rover, y la puerta estrecha en la sección que viene justo después.

TRAMO 1

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



TRAMO 2

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



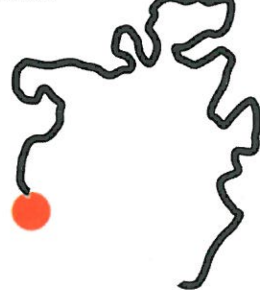
TRAMO 3

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



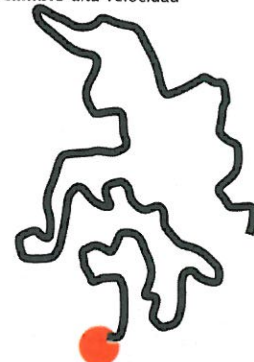
TRAMO 4

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



TRAMO 5

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** alta velocidad



TRAMO 6

Neumáticos seco **Suspensión** suave **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



NUEVA ZELANDA ES REALMENTE EL RALLY MÁS CLEMENTE DE LOS QUE APARECEN EN *COLIN MCRAE*...



COLIN McRAE RALLY PLATINUM

GRECIA

Grecia, ideal para correr contra un amigo, es casi tan indulgente como Nueva Zelanda, pero mucho más rápido. Para sacar los colores al señor McRae pulverizando sus tiempos, sugerimos juiciosos recortes en las curvas (vigila donde desaparecen las cercas). Para compensar esto, deberás batallar con algunas molestas orquillas. Tómalas con el tiempo suficiente y no necesitarás el freno de mano (con un poco de práctica, ni siquiera necesitarás tampoco los frenos convencionales).



TRAMO 1

Neumáticos seco **Suspensión** suave **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración

TRAMO 2

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración

TRAMO 3

Neumáticos seco **Suspensión** suave **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** máximo

TRAMO 4

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** máximo

TRAMO 5

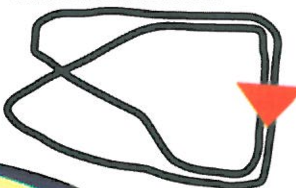
Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración

TRAMO 6

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado

TRAMO 7

Neumáticos seco **Suspensión** suave **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



1



2



[1] los tramos para dos jugadores son los mejores para la acción cara a cara. Casi siempre puedes ver al otro jugador. [2] Empiezas a la izquierda pero terminas en la derecha. Es confuso pero te acostumbras pronto.

MONTE CARLO

Aunque la tracción a las cuatro ruedas ayuda, todos los coches quieren seguir recto cuando intentas girar con nieve. Compénsalo tomando cada curva antes de lo habitual e intenta prever el resbalón. Puedes usar la falta de agarre a tu favor, porque puedes conseguir una velocidad muy alta. Mientras te mantengas en la pista, no te preocupes si tomas las curvas de lado. Es la mejor manera de obtener un buen tiempo. Asegúrate de que la parte eléctrica del coche funciona bien para el tramo cuatro. Sin luces, te quedarás en la más absoluta oscuridad.





GRECIA ES IDEAL PARA DESAFIAR A TUS AMIGOS A UNA CARRERA.







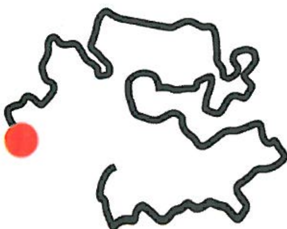


[1] Con nieve, asegúrate de que llevas los neumáticos adecuados o... [2] Cuando los neumáticos se estropean, ve con calma. [3] Modo Replay. [4,5] No toques los frenos en los tramos con nieve.



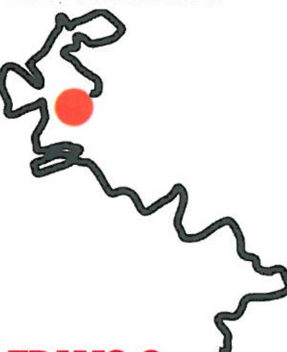
TRAMO 1

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



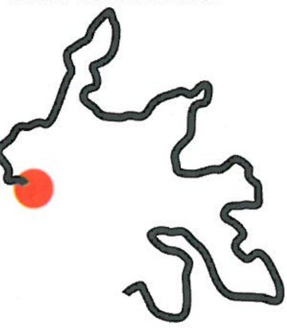
TRAMO 2

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



TRAMO 3

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



TRAMO 4

Neumáticos seco **Suspensión** rígida **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



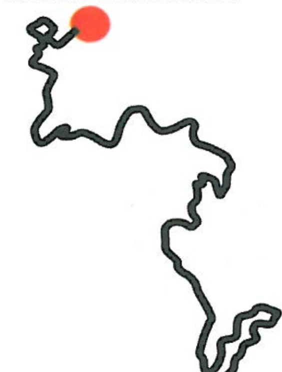
TRAMO 5

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



TRAMO 6

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



AUSTRALIA

Éste es el primer rally que realmente te castiga si conduces descuidadamente. Las curvas son bastante suaves y las rápidas superficies de las pistas de Australia quizá inviten a heroicidades locas, pero salte de la pista una sola vez y terminarás fatal. Aparte del tramo seis, cada pista está hecha con una primera mitad exigente y cuatro secciones más fáciles. Es indispensable aprenderse las primeras curvas de cada tramo, como lo es tocar ligeramente el freno en las curvas más duras. Adopta un estilo de conducción suave para estas rutas, moviéndote con gracia en cada curva y mantendrás las cuatro ruedas tocando el suelo. Acércate a las secciones más difíciles sin miedo en lugar de tomar cada pequeña curva de forma plana y te irá bien.



TRAMO 1

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



TRAMO 2

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



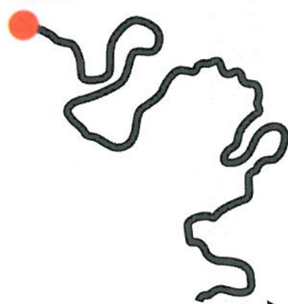
TRAMO 3

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** alta velocidad



TRAMO 4

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado











[1] La visión desde el techo del coche es otra genial manera de competir. [2] La carrera australiana. Es de las más duras porque tiene curvas salvajes. [4] Es fácil chocar contra un árbol.

TRAMO 5

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



TRAMO 6

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



TRAMO 7

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



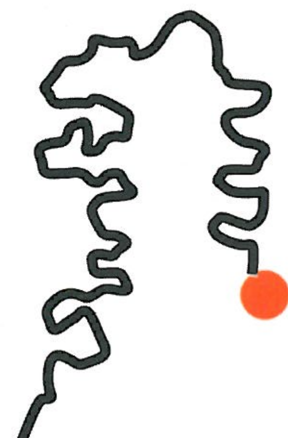
SUECIA

El rally sueco empieza con el tramo que menos perdona de *Colin McRae*. Lo bueno es que si puedes conseguir un tiempo aceptable, el resto de este rally se puede hacer. El tramo uno está lleno de nieve. Mientras el hielo provoca un agarre cercano a cero, los tramos con nieve sobre la carretera harán que termines arrastrándote penosamente. Si quieres conseguir puntos, deberás frenar muy a menudo, dirigiendo con precisión el morro de tu coche, además de concentrarte mucho. El tramo dos, en comparación, es un paseo, por lo tanto, apura y asegúrate de que la parte eléctrica de tu coche esté completamente reparada para el tramo cuatro.



TRAMO 1

Neumáticos de clavos **Suspensión** rígida **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



TRAMO 2

Neumáticos de clavos **Suspensión** rígida **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



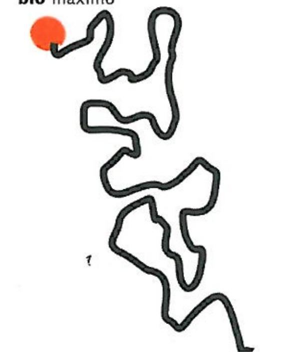
TRAMO 3

Neumáticos de clavos **Suspensión** rígida **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



TRAMO 4

Neumáticos de clavos **Suspensión** rígida **Frenos** uniformes **Dirección** alta **Relación de cambio** máximo



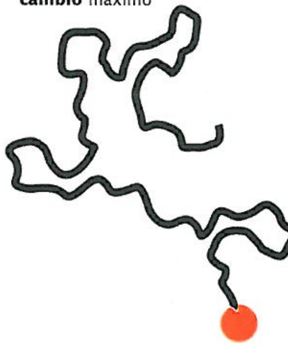
TRAMO 5

Neumáticos de clavos **Suspensión** rígida **Frenos** uniformes **Dirección** alta **Relación de cambio** máximo



TRAMO 6

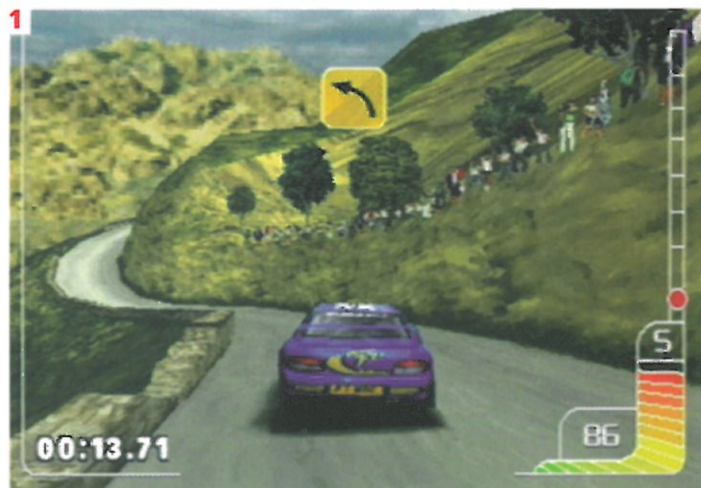
Neumáticos de clavos **Suspensión** rígida **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** máximo





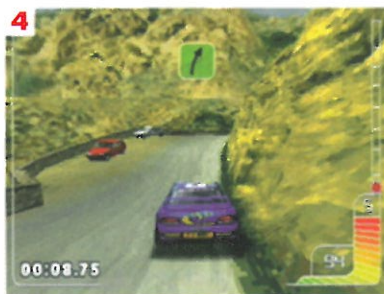


[1] Cuando el coche cambia de marcha, la mano derecha del piloto desaparece hacia la palanca. [2] Los tramos suecos son auténticamente helados y resbaladizos. No utilices los frenos.











[1] No puedes cometer errores. [2] Las cosas que se mueven, de noche, van dando tumbos. [3] No pierdas de vista las flechas. [4] Los espectadores complican las cosas. [5] Entre una roca y un lugar duro.

CÓRCEGA

Córcega sería bastante fácil si sus tramos no estuvieran rodeados de barreras y obstáculos. Si vienes desde Suecia, deberás tomar las curvas mucho más tarde o pegarte al interior de cada giro. Es ahora cuando el freno de mano es indispensable en esas estrechas orquillas. Si lo usas con moderación, te ahorrarás segundos al evitar perder tiempo al chocar con una pared o salirte de la carretera. Repara los frenos antes que cualquier otra cosa. Son vitales.



TRAMO 1

Neumáticos Slicks **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado

TRAMO 2

Neumáticos Slicks **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** alta **Relación de cambio** equilibrado

TRAMO 3

Neumáticos Slicks **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración

TRAMO 4

Neumáticos Slicks **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración

TRAMO 5

Neumáticos Slicks **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración

TRAMO 6

Neumáticos Slicks **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** alta **Relación de cambio** equilibrado

TRAMO 7

Neumáticos Slicks **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** alta velocidad

LOS FRENOS SON VITALES EN CÓRCEGA. POR LO TANTO, MANTÉNLOS EN BUEN ESTADO.

COLIN McRAE RALLY PLATINUM

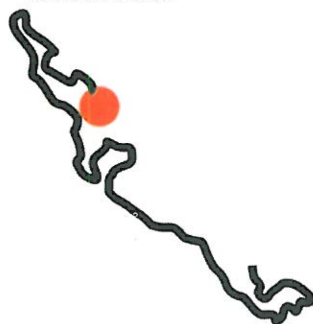
INDONESIA

Las pistas de Indonesia ponen a prueba tu capacidad de concentración con su combinación de asfalto, arena y barro. El problema es ver por dónde ir porque la selva parece esconder cada curva. Cualquier desviación de la pista reducirá tu velocidad o hará que te estrelles. No te desanimes si te parece que frenar constantemente te desacelera, es mejor que chocar. Vigila las secciones finales de los tramos uno a cuatro: todos tienen curvas peligrosas antes de la llegada. El tramo cuatro es especialmente duro al combinar barro, lluvia y conducción nocturna. El tramo seis es una invitación a la heroicidad, pero vigila la velocidad en las dos primeras y últimas secciones.



TRAMO 1

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



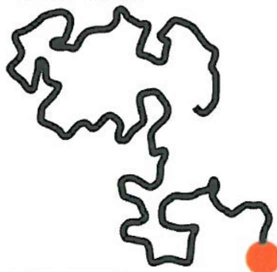
TRAMO 2

Neumáticos seco **Suspensión** suave **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración



TRAMO 3

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



TRAMO 4

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



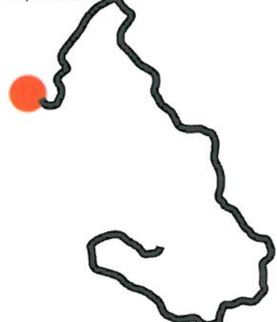
TRAMO 5

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** buena aceleración

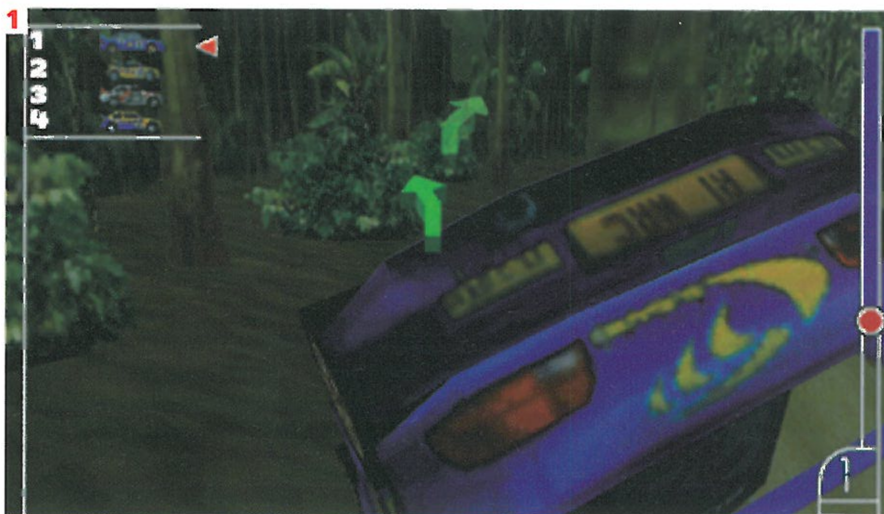


TRAMO 6

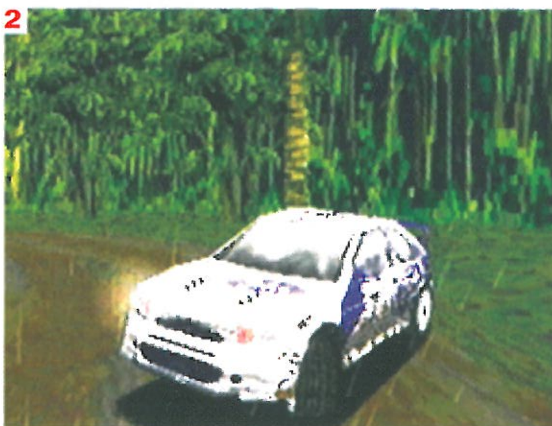
Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



1



2



3



[1] ¿De esta manera? [2] Las repeticiones muestran dónde mejorar. [3,4] El tiempo puede ser un problema. [5] La barra azul muestra lo lejos que has ido. [6] Repetición. [7] Evita los árboles. [8] ¡Usa las luces de noche! [9] Este juego es una playa.

4



5



6



7



9



8

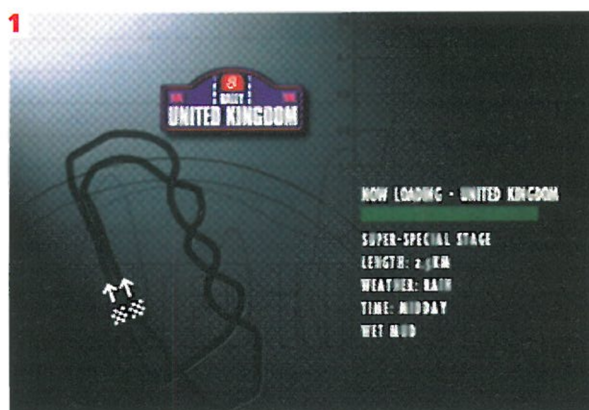


GRAN BRETAÑA



Melancólico y resbaladizo con postes, troncos y otros peligros por todas partes, Gran Bretaña es el máximo desafío. Concéntrate. Los dos primeros tramos son duros, pero si te colocas bien te dejará en buena posición para los tramos tres y cuatro, más fáciles. Los tramos cinco y seis son dos de los más difíciles del juego, en los que te encuentras barro mojado de noche (cinco) y una combinación de niebla y barro (seis). Si ganas el tramo superespecial (siete) tendrás el excelente Audi Quattro. De eso se trata.

1



2



3



4



5



[1] El tortuoso tramo especial. [2,3] Grandes efectos de luz. [4] Desde el interior es más fácil. [5] El Subaru en repetición.

TRAMO 1

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** alta **Relación de cambio** máximo



TRAMO 2

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** alta **Relación de cambio** máximo



TRAMO 3

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** equilibrado



TRAMO 4

Neumáticos seco **Suspensión** media **Frenos** uniformes **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



TRAMO 5

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



TRAMO 6

Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** máximo



TRAMO 7

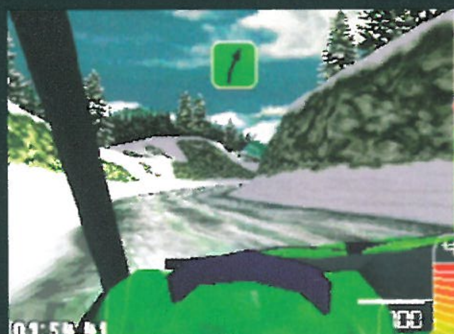
Neumáticos mojado **Suspensión** media **Frenos** traseros **Dirección** media **Relación de cambio** máximo

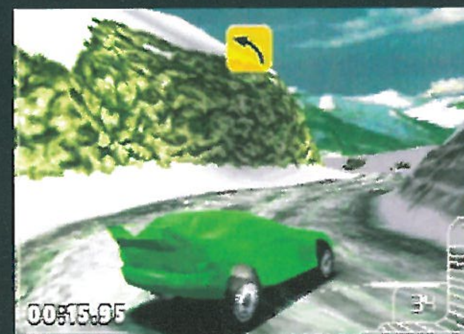


LOS CÓDIGOS DE TRUCOS

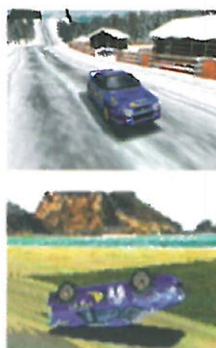
Cuando se trata de códigos de trucos, sabes que Codemasters te proporcionará contraseñas de calidad. La mayoría te ayudan abriendo todas las pistas o desmontando todos los coches. Otros, dirigidos claramente a los que buscan una experiencia de conducción menos seria, transforman tu coche en gelatina o añaden potencia extra a tus turbos. Éstos son todos los que están disponibles para quien tenga sentido de la diversión y de la aventura. Para conseguir los códigos, introdúcelos como tu nombre de piloto. Si es correcto, Nicky Grist, el copiloto de Colin, te dirá que el código se ha aceptado. Ten en cuenta que estos códigos sólo pueden ser usados en los modos «rally» o «time trial» jugados en el modo experto. Ésta es una de las mejores colecciones de trucos disponibles. Codemasters, os saludamos.

Habilitar todos los recorridos	**OPENROADS**
Habilitar todos los coches	**SHOEBOXES**
Coche de gelatina verde	**BLANCMANGE**
Coche ondulante	**MAGFLOAT**
Modo de niebla	**PEASOUPER**
Tracción a las cuatro ruedas	**TROLLEY**
Tracción a las ruedas traseras	**FORKLIFT**
Modo turbo	**MOREOOMPH**
Control del estilo de las pistas	**BUTTONBASH**
Salto de turbo	**KITCAR**
Baja gravedad	**MOONWALK**
Repetición adaptable	**DIRECTORCUT**
Conduce Nicky Grist	**BACKSEAT**
Comentarios, chillando, de Nicky Grist	**HELIUMNICK**
Frecuencia de imágenes más alta	**SILKYSMOOTH**
Piloto a la derecha de la cabina	**WHITEBUNNY**
Todos los recorridos de noche	**NIGHTRIDER**
Pistas invertidas	**SKCART**
Coches metálicos	**TINFOILED**
Modo «micro machine»	**DIDDYCARS**
Modo aerodeslizador	**HOVERCRAFT**





TRACCIÓN A LAS CUATRO RUEDAS

SUBARU IMPREZA WRC
Potencia 300 **Velocidad máxima** 272 **Frenos** bien **Conducción** buena

El coche clásico de *Colin McRae*. Era el que conducía McRae cuando se lanzó este juego. Es el mejor en la salida y proporciona un gran control con una velocidad máxima aceptable. También es rápido en su recuperación, por lo que puedes volver a una velocidad elevada tras chocar.

TRACCIÓN A LAS CUATRO RUEDAS




MITSUBISHI LANCER EVO IV
Potencia 300 **Velocidad máxima** 254,8 **Frenos** bien **Conducción** buena

Uno de los coches más populares de este juego en el extremo oriente. Su rendimiento es muy parecido al del Subaru, lo cual quiere decir que proporciona una impresionante aceleración y control. Bueno para probar en el modo para dos jugadores si corres contra el Impreza.

TRACCIÓN A LAS CUATRO RUEDAS




FORD ESCORT WRC
Potencia 290 **Velocidad máxima** 254,8 **Frenos** excelentes **Conducción** buena

El Escort es un excelente coche con frenos fantásticos, por lo que puedes meter el coche a toda velocidad en una curva y derrapar para salir de ahí. Colin McRae conduce para Ford en 1999, en el sustituto del Escort: el Focus.

TRACCIÓN A LAS CUATRO RUEDAS




TOYOTA COROLLA WRC
Potencia 290 **Velocidad máxima** 289 **Frenos** pobres **Conducción** buena

Gracias a su tamaño, éste es un coche bastante rápido con una aceleración fantástica. Esto quiere decir que podrás evitar cualquier accidente rápidamente pero sus frenos harán que termines en más zanjas que los demás. No está mal pero no es ninguna estrella.

TRACCIÓN A DOS RUEDAS




SKODA FELICIA KIT CAR
Potencia 240 **Velocidad máxima** 246,5 **Frenos** bien **Conducción** buena

Quizá suene sorprendente, pero los Skoda siempre han sido unos coches de rally muy impresionantes en su clase y éste no es una excepción. Por su tamaño, es un coche bastante potente y proporciona un buen control junto con una dirección muy sensible.

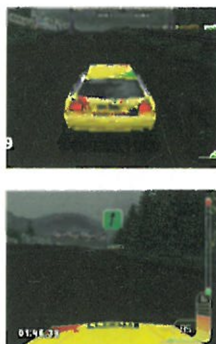
TRACCIÓN A DOS RUEDAS




SEAT IBIZA KIT CAR EVO 2
Potencia 230 **Velocidad máxima** 255 **Frenos** aceptable **Conducción** buena

Este coche no tiene nada excepcional. Jugamos a menudo con *CMR* pero raramente lo escogemos. No es que no sea divertido, pero simplemente no es tan bueno como los demás que están disponibles. Todo en él es bastante regular. Aún así, lo han decorado muy bien.

TRACCIÓN A DOS RUEDAS

VW GOLF GTI KIT CAR

Potencia 250 **Velocidad máxima** 246 **Frenos** excelentes **Conducción** buena

La aceleración es el principal problema, con el gran peso del Golf, que la reduce. Para compensar esto, el manejo es impresionante si lo conduce un piloto capaz de meterlo en las más duras curvas con la seguridad de que saldrá de ellas sin problemas.

TRACCIÓN A DOS RUEDAS

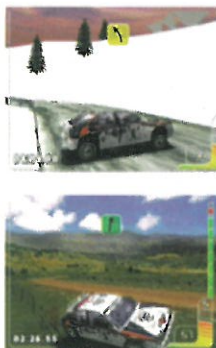



RENAULT MAXI MEGANE

Potencia 250 **Velocidad máxima** 238 **Frenos** excelentes **Conducción** pobre

Cuando ves este coche, a menudo aparece abollado. Esto es porque tiene una buena aceleración pero no resulta tan fácil de conducir como para mantenerlo fácilmente en la carretera. Su único gran encanto real son sus excelentes frenos, que te permiten frenar ya entrada la curva.

COCHES EXTRA

LANCIA DELTA INTEGRALE

Potencia 420 **Velocidad máxima** 314,5 **Frenos** excelentes **Conducción** excelente

Es el primero de los coches de bonus y quizá el que se conduce mejor. Es rápido y lleva buenos frenos para poder salir de cualquier apuro. El manejo resulta afinado al detalle para permitirte girar en las curvas sin quedar nunca atravesado. Un clásico de *Sega Rally*.

COCHES EXTRA

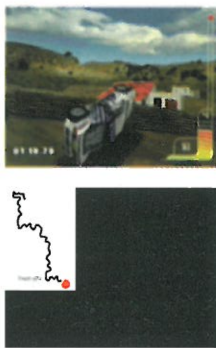



AUDI QUATTRO

Potencia 560 **Velocidad máxima** 365 **Frenos** excelentes **Conducción** excelente

El coche más rápido del lote. Aprieta a tope el acelerador en el Audi Quattro y verás la terrorífica velocidad que alcanza el coche. No es sólo su velocidad máxima (te habrás estrellado mucho antes de alcanzar los 365 km por hora) sino su sobrecogedora aceleración.

COCHES EXTRA

FORD RS200

Potencia 560 **Velocidad máxima** 357 **Frenos** sobresalientes **Conducción** buena

Este Ford fue el rey de los circuitos de rally hace unos cinco años. Si echas un rápido vistazo a sus estadísticas, descubrirás la razón: 357 km por hora. Pero cuidado: la conducción no resulta tan buena, por lo que acaba siendo fácil tener problemas. Mira la captura aquí encima.

COCHES EXTRA




FORD ESCORT MKII

Potencia 160 **Velocidad máxima** 238 **Frenos** buenos **Conducción** buena

El coche de los sueños de todo el mundo... hace 15 años, cuando estaba en la cima de la competición. Ahora, hace un buen trabajo recordándole a la gente al coche que utilizaban para ir a hacer la compra. Aún así, puede resultar un coche divertido en los tramos.

PRUEBA ESTO...

OMEGA BOOST

Cómo vencer al jefe final





El Jefe Final no es excesivamente duro. Simplemente, suelta tantos misiles como puedas y caerá pronto. Para más seguridad, manténte en el centro de la pantalla, para contar con montones de escapatorias cuando dispare sus misiles.

NÚMERO 32 YA A LA VENTA

EN EL CD: SYPHON FILTER, MONACO GRAND PRIX, DRIVER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2 Y MÁS...
* CD sólo válido en España

¡A CONCURSO!
20 JUEGOS DRIVER
20 JUEGOS OMEGA BOOST

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Número 32


975 Ptas.
5,87 €

ANÁLISIS
silent hill
PlayStation Magazine te cuenta el porqué de la superioridad de este título entre sus congéneres del terror.

PREVIEW
FORMULA 1 '99
La serie de Psygnosis sigue viva con Studio 33.

PREVIEW
SHADOWMAN
Acclaim pule los últimos … título.

PREVIEW
STAR WARS EPISODIO I
La Amenaza Fantasma se cierne al fin sobre nosotros...



…vista PlayStation más vendida del mundo



EN EL CD:
SYPHON FILTER, MONACO GRAND PRIX, DRIVER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2 Y MÁS...

F1 '97
PLATINUM

Edición oficial española de **PlayStation Trucos**

F1 '97



Es lo más parecido a vivir como Michael Schumacher o Mika Hakkinen que podrás obtener, y ahora encima *F1 '97* sale en Platinum. Con mucho el mejor juego de Fórmula Uno que puedes comprar, celebramos su aparición con esta guía de las partes complicadas de cada circuito.

LA OPINIÓN DE PSMag

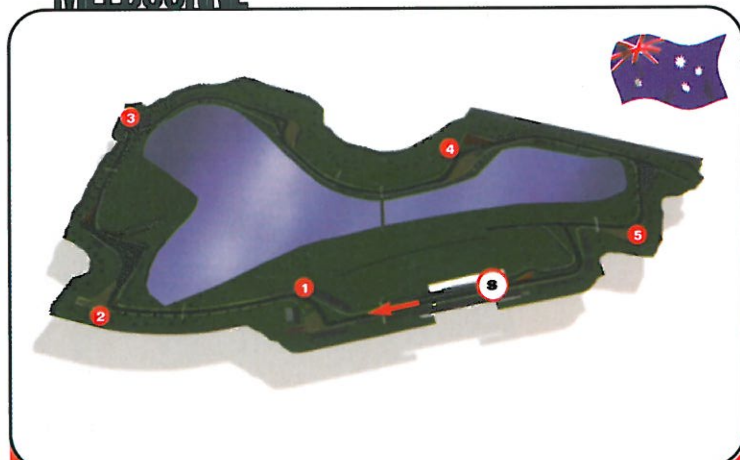
«Superior a su predecesor en casi todos los aspectos. Prepárate a quedarte pasmado con *F1 '97*».

«El aumento de los detalles es más evidente en el modo Grand Prix. Todas las partes de los coches son ahora deformables... y cualquier parte perdida se queda sobre la pista».

«*Formula One* sólo era la vuelta de calentamiento, *F1 '97* es todo el campeonato».

VEREDICTO
Edición Oficial Española PlayStation Magazine
9 SOBRE 10

MELBOURNE



Por suerte, el circuito de Melbourne no es ni mucho menos difícil en comparación con algunos de los otros en los que correrás. Eso no quiere decir que este circuito urbano no ponga a prueba tus habilidades, por lo que nuestra ayuda te puede ser de utilidad, si no esencial, cuando vueles por el circuito australiano.

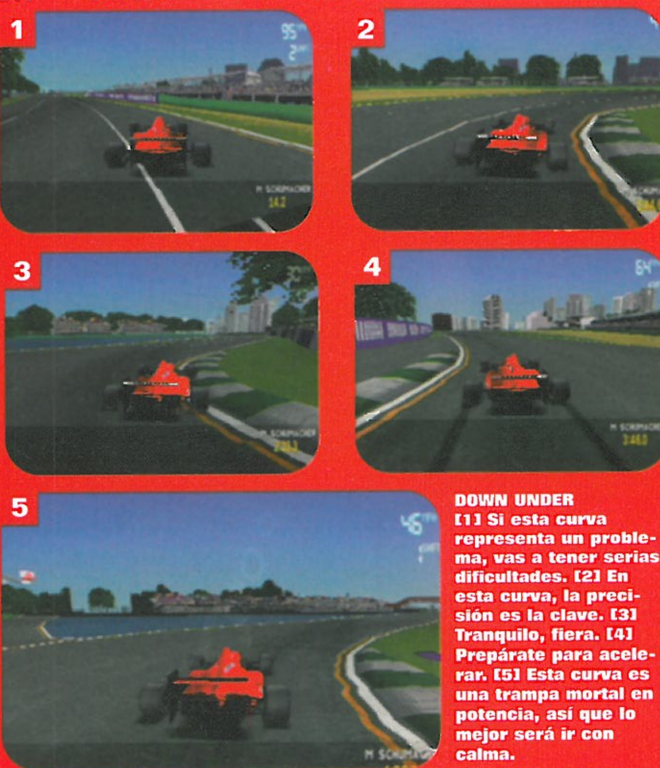
MELBOURNE
Distancia: 3,29 millas
Récord vuelta: 1 min. 30,585 seg.

Curva 1
Una introducción más bien suave de lo que viene más tarde, pero no te engañes. Toma la curva en tercera, mantén el coche lo más cerca que puedas a la línea de trazado en toda la curva y luego prepárate para un duro despertar.

Curva 2
A medida que te acercas a la chicane, reduce a tercera y presta mucha atención cuando pases. Cortar de forma correcta las curvas es esencial.

Curva 3
Toma esta curva a velocidad constante de 70 mph porque si vas más rápido correrás un riesgo innecesario que te podría hacer perder un tiempo precioso.

MELBOURNE - CURVAS



DOWN UNDER
[1] Si esta curva representa un problema, vas a tener serias dificultades. [2] En esta curva, la precisión es la clave. [3] Tranquilo, fiera. [4] Prepárate para acelerar. [5] Esta curva es una trampa mortal en potencia, así que lo mejor será ir con calma.

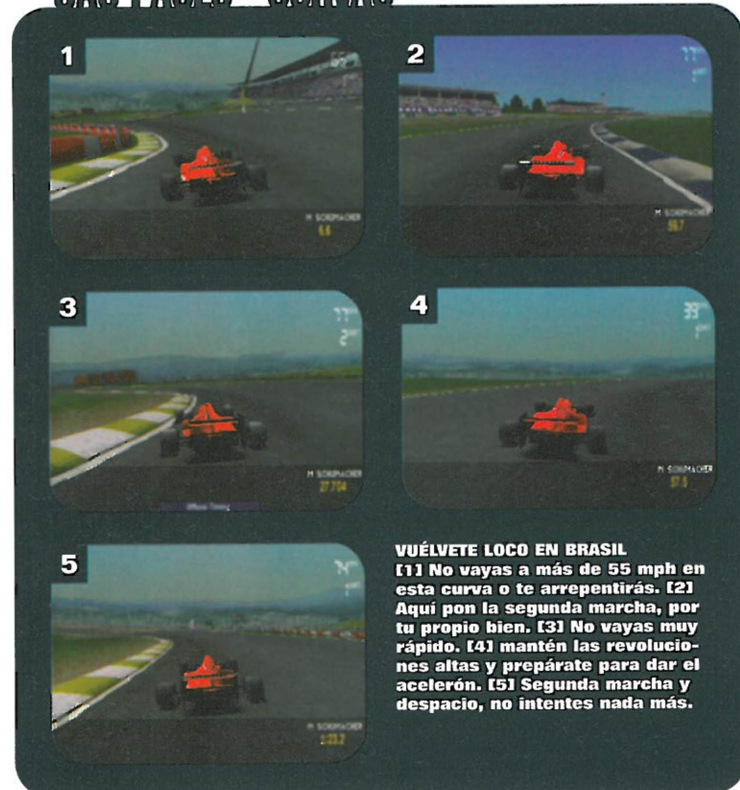
Curva 4
Mantén altas las revoluciones, el coche en sexta y acelera en la recta.

Curva 5
Si te acercas demasiado rápido es una trampa mortal, así que afloja, reduce a segunda y pasa a velocidad lenta para entrar sin peligro en la vuelta siguiente.

SAO PAULO
Distancia: 2,67 millas
Récord vuelta: 1 min. 18,397 seg.

Curva 1
Si tomas esta curva a más de 55 mph sin duda vas a tener problemas. No hay otro premio para la conducción heroica que el de estrellarte pronto.

SAO PAULO - CURVAS



VUÉLVETE LOCO EN BRASIL
[1] No vayas a más de 55 mph en esta curva o te arrepentirás. [2] Aquí pon la segunda marcha, por tu propio bien. [3] No vayas muy rápido. [4] mantén las revoluciones altas y prepárate para dar el acelerón. [5] Segunda marcha y despacio, no intentes nada más.

SAO PAULO



Sao Paulo es otro circuito engañosamente fácil, pero no pierdas la concentración porque la satisfacción será tu peor enemigo. Este circuito tiene una piedra en el zapato en la forma de una curva a derechas cerrada que, si la superas de forma correcta, te conducirá a otra curva cerrada a derechas. Muy complicado.

BUENOS AIRES



Debido a la naturaleza compleja de este deporte, los fabricantes han recreado con meticulosidad y precisión los circuitos de F1. Así que recuerda: Buenos Aires fue el primer circuito en el que hubo fallecidos en la vida real, un signo de lo que se avecina. Mantener un buen control es muy importante porque, a pesar de que el propio circuito es corto, tiene varias curvas que hay que trazar a una velocidad lenta y con mucho cuidado.

Curva 2
Cuando tomes esta curva a derecha, reduce a segunda con rapidez.

Curva 3
Pronto te acercarás a esta curva cerrada. Tómala en tercera y mantén una velocidad de 75 mph.

Curva 4
Tómala en cuarta, mantén las revoluciones altas y disfruta la recta.

Curva 5
Poco a poco y en segunda es la manera de trazar esta curva cerrada y difícil.

BUENOS AIRES
Distancia: 2,6 millas
Récord vuelta: 1 min. 29,981 seg.

Curva 1
Mide tu velocidad en la recta de salida o pasarás apuros en la primera curva. Mantén una velocidad constante en segunda.

BUENOS AIRES - CURVAS



MUCHO RUIDO
[1] Mide tu velocidad. [2] Segunda en esta curva. [3] ¡Ahora primera! [4] Otra vez primera, ¿duro, eh? [5] Otra segunda lenta. [6] La prudencia es la clave.

Curva 2
Una versión abreviada de la primera curva, tómala en segunda a unas 80 mph; a este ritmo deberías pasarla.

Curva 3
Hasta que no tengas confianza en la continuación del trazado, tómala en primera lentamente. Al final quizá puedas arriesgarte y pasar en segunda.

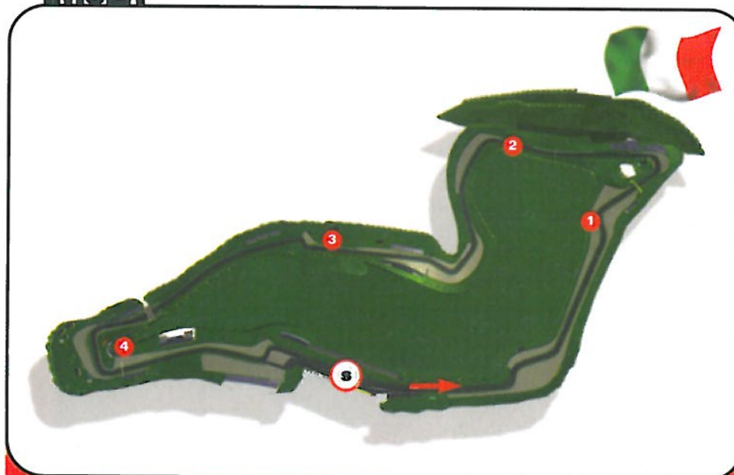
Curva 4
Aquí también es aconsejable la primera, aunque los veteranos pueden tomarla ▶

IMOLA - CURVAS



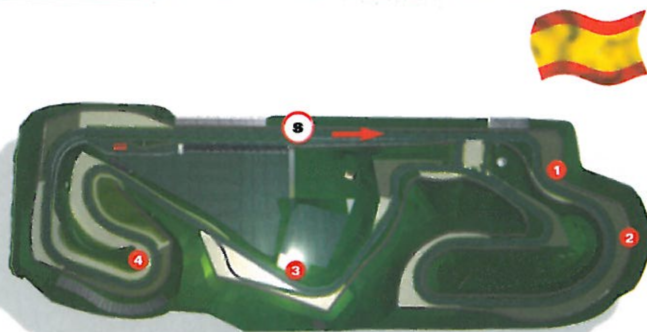
SÓLO IMOLA
[1] Concéntrate. [2] Aquí, la línea de trazado es importante. [3] Más difícil de lo que crees, colega. [4] Reduce pronto o aténte a las consecuencias.

IMOLA



Este circuito tiene algunas curvas bastante cerradas, por lo que vas a necesitar tener a punto el dedo del freno. En 1994, después de la muerte de Ayrton Senna, se introdujeron nuevas curvas al circuito en un intento de reducir su velocidad suicida. Esta idea funcionó... pero poco. Sigue siendo un circuito muy rápido.

BARCELONA



La variedad de curvas es tremenda. Algunas de ellas se pueden tomar en una atrevida cuarta, otras habría que tratarlas con respeto en segunda. La larga recta hace que este circuito sea para disfrutar, aunque es uno de los más agotadores de la F1.

Prost, uno de los pilotos más grandes del mundo.

en segunda a unas 40 mph.

Curva 5
Ésta es una curva lenta en segunda antes de la aún más lenta última curva.

Curva 6
Otra curva larga. Aunque tienes mucho tiempo para ver lo que se avecina aún deberías ir con cuidado y seleccionar la tercera marcha.

IMOLA
Distancia: 3 millas
Récord vuelta: 1 min. 25,531 seg.

Curva 1
Después de pasar las primeras curvas, no es momento de darse un respiro y perder la concentración. Tómala muy lenta y mantén tu coche en primera.

Curva 2
Una curva relativamente pronunciada, pero puedes mantener una velocidad intermedia en tercera marcha. Manténte al máximo sobre la línea de trazado.

Curva 3
Más dura de lo que parece. Para salir indemne, pasa en segunda a 65 mph.

Curva 4
Asegúrate de reducir pronto, entra en tercera y pásala a 55 mph. Ya casi lo tienes.

BARCELONA
Distancia: 2,9 millas
Récord vuelta: 1 min. 22,242 seg.

Curva 1
Quizá tengas problemas en esta curva, así que tómala con cuidado en tercera.

Curva 2
Después de recuperarte de la larga horquilla anterior, no te pases cuando

BARCELONA - CURVAS

1


2


3

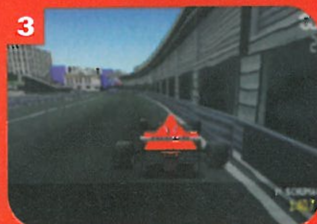

4


REINA EN ESPAÑA
[1] Tómatelo con calma. [2] Cerrada a tu gusto. [3] Pon tercera en esta curva. [4] Despacio y constante. Es monótono pero te mantiene vivo.

MÓNACO - CURVAS

1

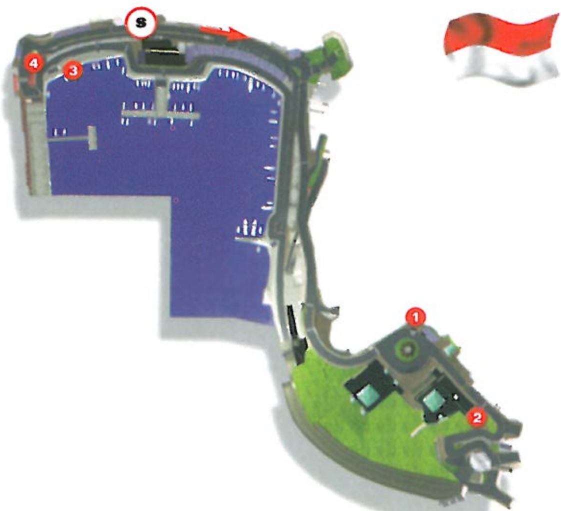

2


3


4

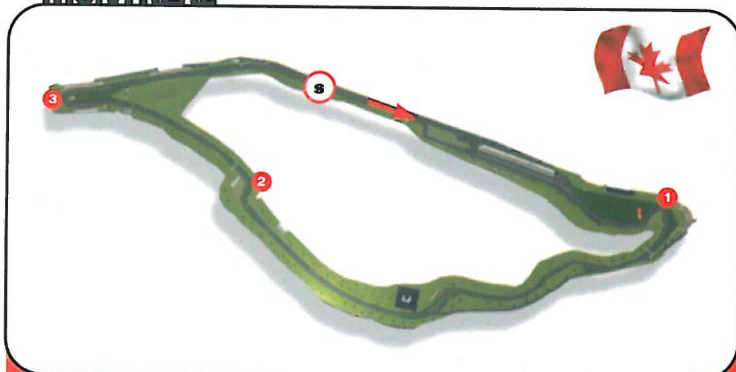

CAMPO DE JUEGO DE MILLONARIOS
[1] En esta curva Mónaco empieza a hacerse duro. [2] Viene un túnel, reduce. [3] Un desafío para todos. [4] Acelera para salir de ésta.

MÓNACO



Mónaco, el Gran Premio de F1 más infame y atractivo, no es fácil. Muchas carreras profesionales se han hecho y deshecho por la gracia de este circuito pintoresco pero difícil. Los espectadores disfrutarán del espectacular puerto, pero eso será lo último que te pase por la cabeza. Los adelantamientos son casi imposibles, por lo que es una obligación hacer una salida impecable. Este Gran Premio tensa al máximo la resistencia física de coches y pilotos.

MONTREAL



Debido a su naturaleza, este circuito puede plantear ciertos problemas de control. Parte del circuito son calles normales, por lo que verás que el tráfico cotidiano te ha dejado serias dificultades. Las curvas no son muy pronunciadas, pero ten cuidado en las dos complicadas que hay al final del circuito.

MONTREAL - CURVAS



EL HORROR DE LOS PRINCIPIANTES
[1] No te andes con rodeos, esta curva te puede matar. Pásala en primera. [2] No te exaltes sólo porque no sea la última curva. [3] Si pasaste apuros en la primera curva, estáte preparado para que vuelva a entrar en tu vida.

REDUCE CUANDO TE ACERQUES AL TÚNEL DE MÓNACO. QUIZÁ TENGAS QUE METER PRIMERA.

entres en esta curva de derechas que es muy cerrada. Reduce a una prudente tercera y no intentes ninguna tontería.

Curva 3
Cuidado con el ramal de conexión que queda a tu izquierda y manténte en tercera marcha.

Curva 4
En esta y en las demás curvas de esta pista, no seas imprudente y tómalas en segunda. Con una velocidad constante de unas 40 mph deberías poder llegar sin peligro hasta el final.

MONACO
Distancia: 2,09 millas
Récord vuelta: 1 min. 21,076 seg.

Curva 1
Que no te despiste la engañosa salida fácil de este circuito porque se hace duro. Con una segunda marcha a unas 70 mph no deberías salirte de la pista.

Curva 2
Reduce a medida que te acerques al túnel: quizá debas poner la primera. Es mejor prevenir que curar en este punto de la carrera.

Curva 3
Este conjunto de curvas ampulosas pondrá a prueba al más experto conductor. Mantén primera hasta haber pasado. Unas 40 mph deberían permitirte salir con comodidad de este tramo complicado para entrar en la recta interior.

Curva 4
Empieza la recta interior en segunda marcha a unas 40 mph y ve acelerando.

MONTREAL
Distancia: 2,75 millas
Récord vuelta: 1 min. 19,635 seg.

Curva 1
Ten cuidado en este punto y no seas imprudente. Tienes que mantener la primera en esta curva mortal.

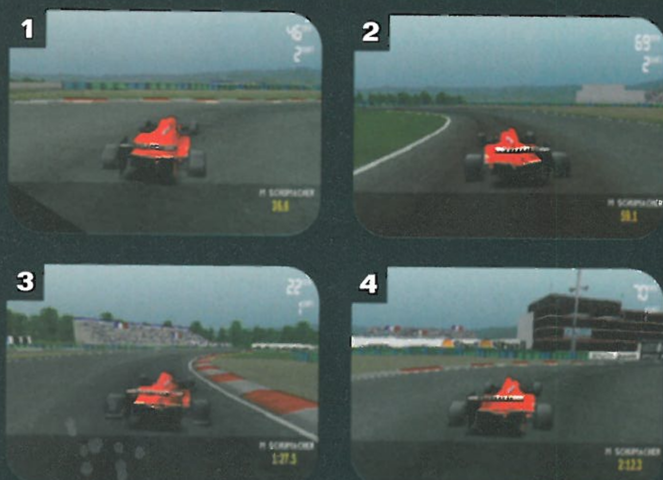
Curva 2
Después de la problemática primera curva, esta otra debería ser pan comido. Pero no te exaltes, utiliza la segunda marcha para pasar estas dos curvas.

Curva 3
Si pensabas que esa primera curva era complicada, aún no has visto nada. Primera marcha y 20 mph, eso es todo, así la pasarás.

MAGNY COURS
Distancia: 2,64 millas
Récord vuelta: 1 min. 17,01 seg.

Curva 1
Hasta este punto, las curvas de este circuito no te presentarán muchos problemas. Utiliza la segunda marcha y sigue la línea de trazado de la curva. ▶

MAGNY COURS - CURVAS



CRASH COURS
[1] Pégate de nuevo a la trazada. [2] Para disfrutar de la segunda mitad, ve con cuidado. [3] No demasiado abierto. [4] La más cerrada para el final.

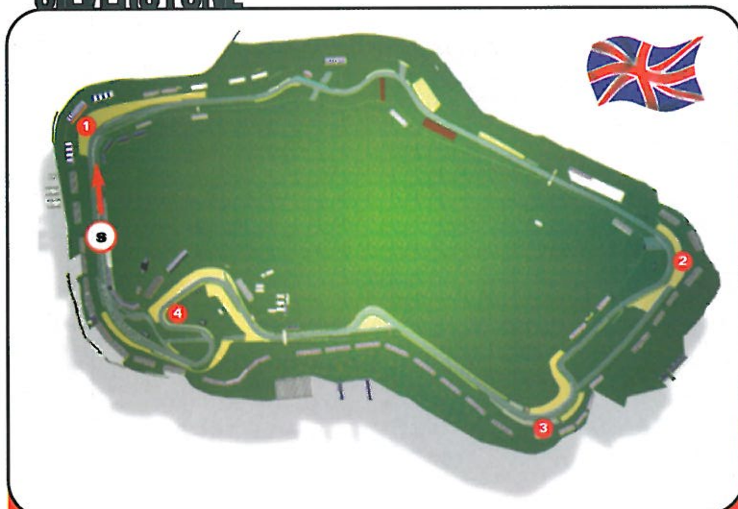
MAGNY COURS



Una selección de curvas de primera calidad conforman el Circuit de Nevers: son algunas de las mejores de las que encontrarás en un Gran Premio. Algunas de ellas se pueden tomar a una velocidad suicida y otras son sencillamente un suicidio. Adivina cuáles son si no te quieres ver fuera de combate antes de saber qué te ha pasado.

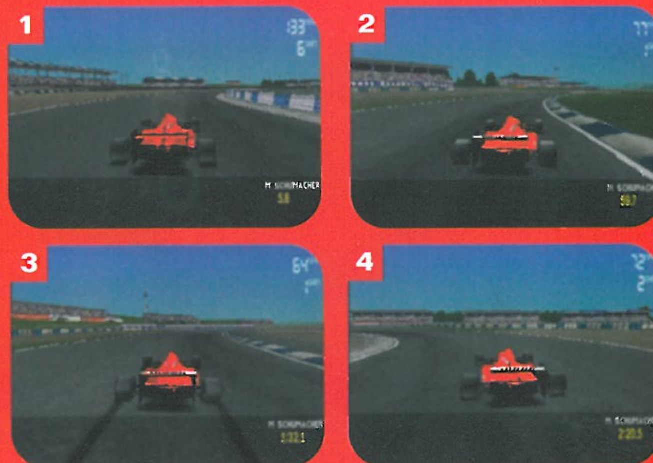
F1 '97 PLATINUM

SILVERSTONE



Una disposición de medio alcance te dará un gran control en esta superficie suave. En las rectas podrás acelerar a fondo, pero ten cuidado: siempre habrá una curva acercándose con rapidez. No seas muy descarado con el acelerador.

SILVERSTONE - CURVAS



HOGAR, DULCE HOGAR
[1] La carrera acaba de empezar, pero eso no significa que sea menos dura. [2] No hagas estupideces si eres un novato. [3] Se va complicando, ¿verdad? [4] Tómala con calma para llegar al final.

Curva 2
Ten cuidado cuando llegues a la mitad. Utiliza la tercera marcha cuando la pista trace una derecha muy pronunciada.

Curva 3
No traces esta curva demasiado abierta y mantén la tercera. La curva no es tan cerrada pero se hace larga.

Curva 4
De lejos la curva más cerrada del circuito. Tendrás que reducir hasta 25 mph y mantener la primera si quieres llegar a la meta.

SILVERSTONE
Distancia: 3,2 millas
Récord vuelta: 1 min. 24,475 seg.



Curva 1
Mantén la tercera para superar la primera curva.

Curva 2
Si tienes confianza, toma esta curva en tercera; si no es así, en segunda pasas.

Curva 3
En este punto las cosas se complican, así que tómatelo con calma en tercera.

Curva 4
Antes de encarar la línea de llegada, mete la segunda para una vuelta suave.

A1-RING
Distancia: 2,68 millas
Récord vuelta: 1 min. 11,814 seg.

Curva 1
Toma esta curva a derecha en segunda marcha a unas 60 mph. Disfruta de esta

A1-RING - CURVAS



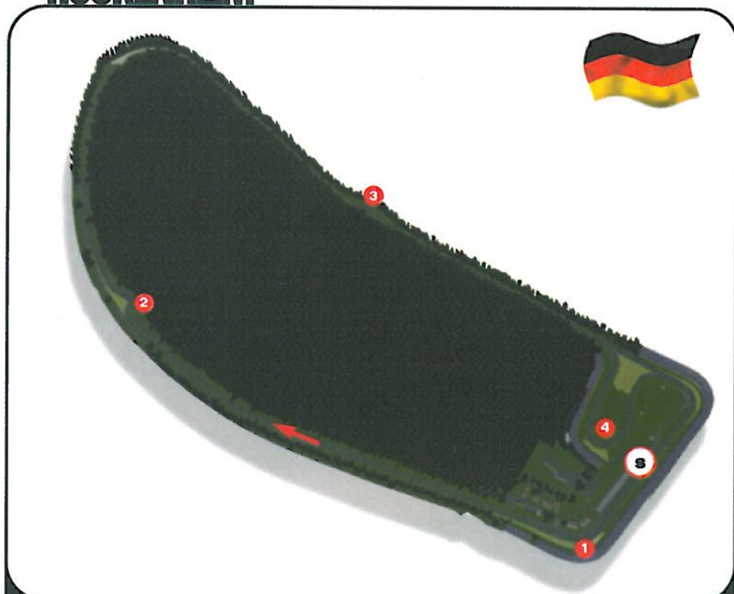
GRANDES APUROS EN LA PEQUEÑA AUSTRIA
[1] Disfruta esta curva, la siguiente no te gustará. [2] Te avisamos. [3] Aquí usa tus dedos. [4] Una curva larga justo antes del final.

A1-RING



No te desconcentres ni un momento porque A1-Ring está hecho de rectas largas y curvas descomunales y fuertes. La perseverancia es la clave, la práctica conduce a la perfección; con estas curvas, vas a necesitar ambas cosas.

HOCKENHEIM



En este circuito abierto hay cantidad de rectas que harán las delicias de los monstruos de la velocidad. De hecho, no es ninguna sorpresa que Mercedes Benz utilice Hockenheim como circuito de pruebas. No debería resultar demasiado arduo, aunque cerca de los boxes y de la tribuna hay un par de curvas de las que te debes cuidar. El circuito desaparece dentro del bosque gracias a una curva larga rota por dos chicanes.

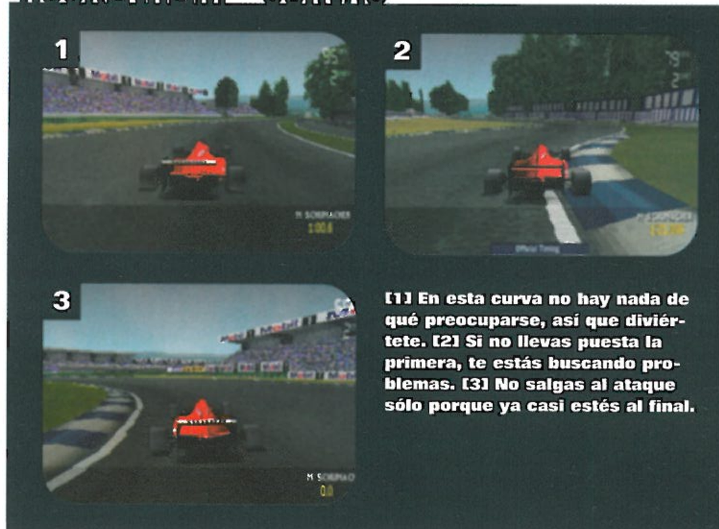
curva relativamente fácil y prepárate para la próxima, que no es tan sencilla. Ve con mucha calma.

Curva 2
Si no te has preparado para esta curva, te estrellarás. La segunda marcha es tu única esperanza de superarla sin romperte. Si te la has pegado, es culpa tuya, nosotros te hemos avisado.

Curva 3
En esta curva tendrás que hacer trabajar los dedos para mantenerte en segunda a unas 50 mph.

Curva 4
La meta está a la vista pero ante ti hay una larga curva antes de la llegada. Utiliza la tercera o la cuarta marcha y encara la recta.

HOCKENHEIM - CURVAS



[1] En esta curva no hay nada de qué preocuparse, así que diviértete. [2] Si no llevas puesta la primera, te estás buscando problemas. [3] No salgas al ataque sólo porque ya casi estés al final.

HOCKENHEIM
Distancia: 4,2 millas
Récord vuelta: 1 min. 46,211 seg.

Curva 1
Mantén las revoluciones altas al entrar en esta curva al menos en tercera, no tengas miedo de abrir gas en la chicane para poder salir con un acelerón.

Curvas 2/3
Mantén la velocidad al mínimo; si no entras en primera, te encontrarás con problemas.

Curva 4
Cuando te acerques a la curva final, estarás finalizando lo que ha sido una carrera complicada. Utiliza la segunda marcha y no te exaltes.

HUNGARORING
Distancia: 2,5 millas
Récord vuelta: 1 min. 18,308 seg.

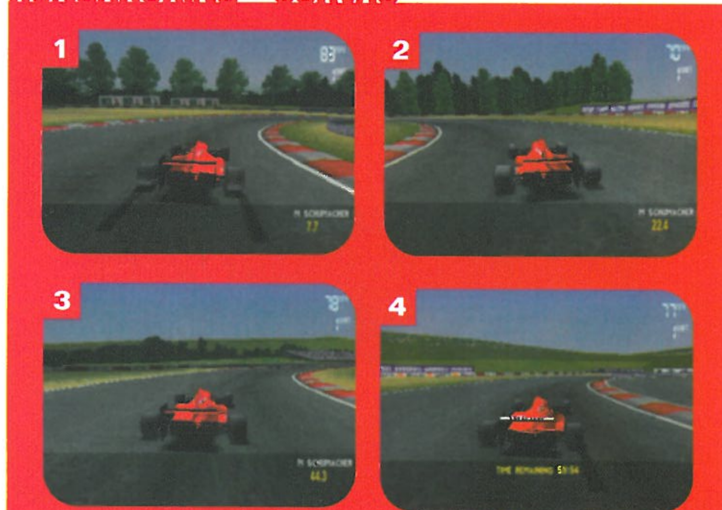
Curva 1
Trázala despacio. Comprueba que vas en segunda y todo estará bajo control.

Curva 2
Segunda marcha a 60 mph. Cualquier otra cosa es un suicidio.

Curva 3
Tendrás que volver a la segunda, pero ésta tómala aún más despacio que la curva anterior.

Curva 4
Una última curva antes de relajarte. Pon la tercera marcha a 70 mph. ▶

HUNGARORING - CURVAS



HUNGRÍA ES MÍA
[1] No Pierdas el control o te estrellarás pronto. [2] Pon segunda si no quieres morir. [3] Más dura que la anterior. [4] No está nada mal.

HUNGARORING



Hungaroring tiene una superficie muy complicada: es áspera y te será difícil mantener el control. Mantén una velocidad baja o las curvas serán imposibles. También verás que los adelantamientos son muy difíciles, así que despacito.

SPA FRANCORCHAMPS



Francorchamps es el circuito más largo de todos los Grandes Premios. Sus superficies diferentes (calle y pista) hacen que sea difícil ganar. Al igual que Mónaco, es muy bonito, pero ello no quiere decir que no vaya a ser una carrera dura.

SPA FRANCORCHAMPS
Distancia: 4,33 millas
Récord vuelta: 1 min. 51,095 seg.

Curva 1
Tendrás que ir con sumo cuidado en esta primera curva: primera marcha, unas 35 mph; y así la puedes pasar.

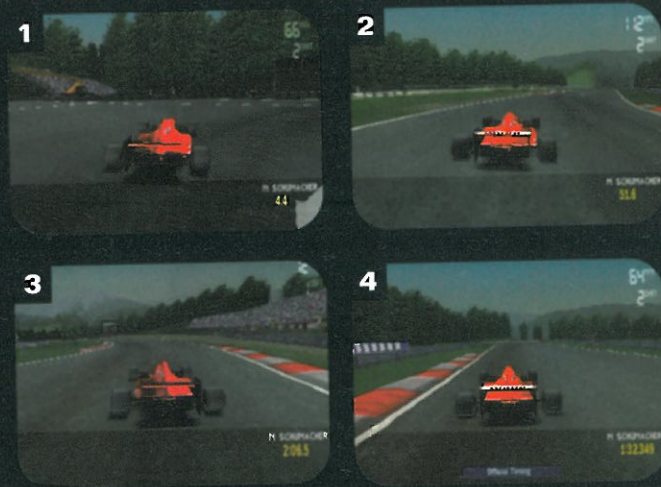
Curva 2
Pon el coche en segunda marcha y traza esta curva a 60 mph. Está tirado.

Curva 3
La trampa de grava te dará una idea de lo que tienes delante; si está ahí será por alguna razón. Reduce a segunda y no te separes de la línea de trazado.

Curva 4
Pasa a tercera marcha cuando encares esta curva cerrada a derecha.

MONZA
Distancia: 3,6 millas
Récord vuelta: 1 min. 26,110 seg.

SPA FRANCORCHAMPS - CURVAS



[1] Primera marcha, 35 mph, quizá lo consigas. [2] Ésta es fácil. [3] Anda con cuidado aquí. [4] Es cerrada, mete la tercera.

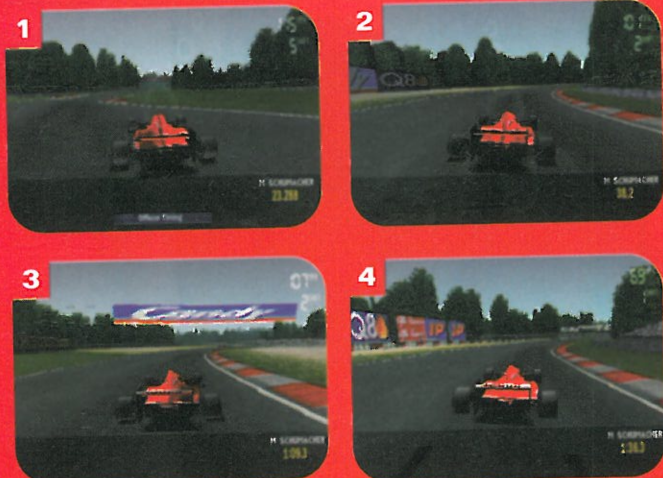


Curva 1
Manténte alto de revoluciones pero con marcha lenta. En segunda la superarás.

Curva 2
Si has llegado hasta aquí, podrás superarla en tercera, pero si eres algo nervioso, la segunda servirá.

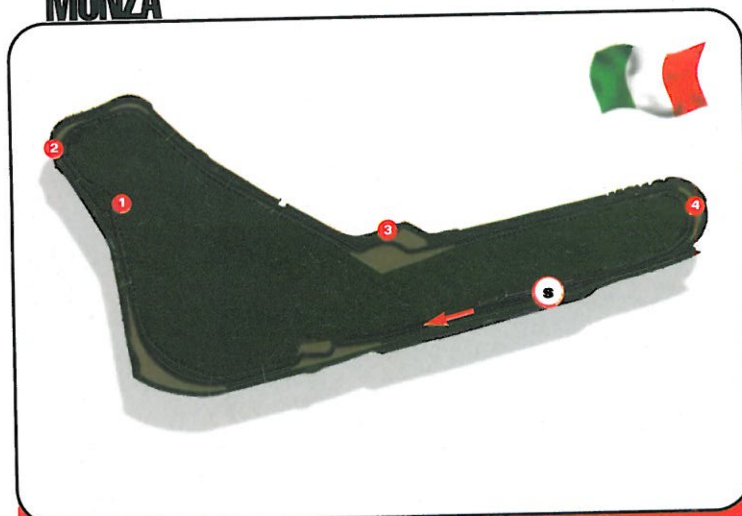
Curva 3
Ábrete paso por la chicane y acelera en la recta.

MONZA - CURVAS



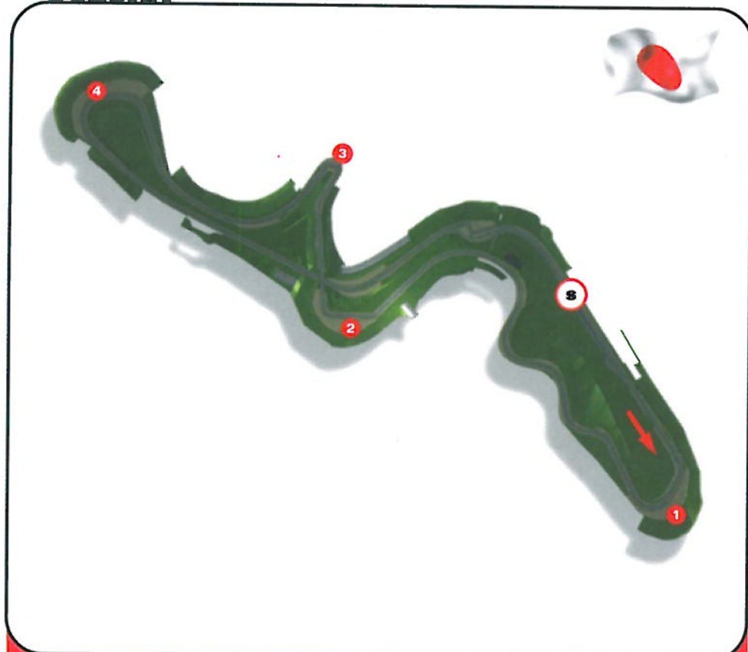
TRABAJO ITALIANO
[1] Revoluciones altas, marcha lenta. Sencillo. [2] La gente nerviosa pone la segunda. [3] Te irá bien. [4] Esta curva es bastante larga.

MONZA



A primera vista, Monza puede parecer rápido y bastante fácil. Pero si te fijas más verás que hay muchas curvas que te pueden sacar de la pista. Evita sorpresas frenando a tiempo al trazar las curvas. Si no lo haces, te puedes quedar en medio de la pista y es probable que empieces a dar vueltas y pierdas el control.

SUZUKA



Es el único circuito de Gran Premio diseñado en ocho y está pensado para poner a prueba tus habilidades proporcionando movimientos a izquierda y derecha. Es uno de los circuitos más difíciles con los que te vas a encontrar. No te sientas frustrado por tener que practicar para lograr los mejores tiempos.

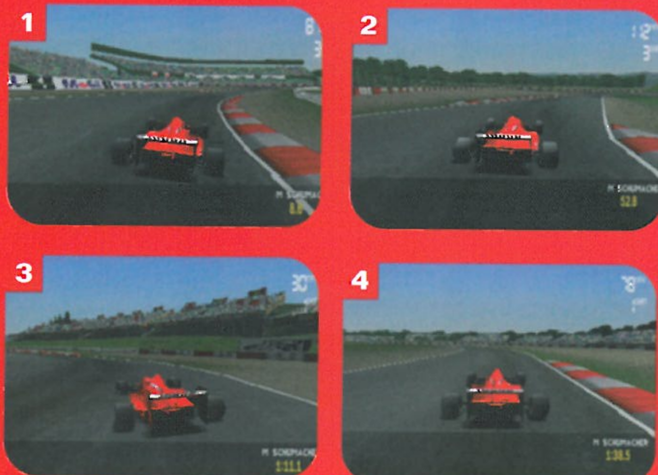
Curva 4
No te desesperes al pasar esta curva, es más larga de lo que crees. Utiliza la tercera y pásala a unas 100 mph.

SUZUKA
Distancia: 3,6 millas
Récord vuelta: 1 min. 38,932 seg.

Curva 1
Tómala muy despacio (a unas 30 mph) y acostúmbrate a usar las marchas primera y segunda.

Curva 2
Es una curva rara, así que pon una tercera segura si sabes lo que te conviene.

SUZUKA - CURVAS



VIRAJES JAPONESES
[1] Despacio. [2] Esta curva es rara. [3] Atención en esta horquilla. [4] Mucho cuidado en esta curva.

Curva 3
Es una auténtica horquilla, así que no pierdas la concentración y mantén una velocidad constante en tercera.

Curva 4
Marcha lenta, revoluciones altas. Es la única forma de superarla.



NURBURGRING
Distancia: 2,8 millas
Récord vuelta: 1 min. 18,805 seg.

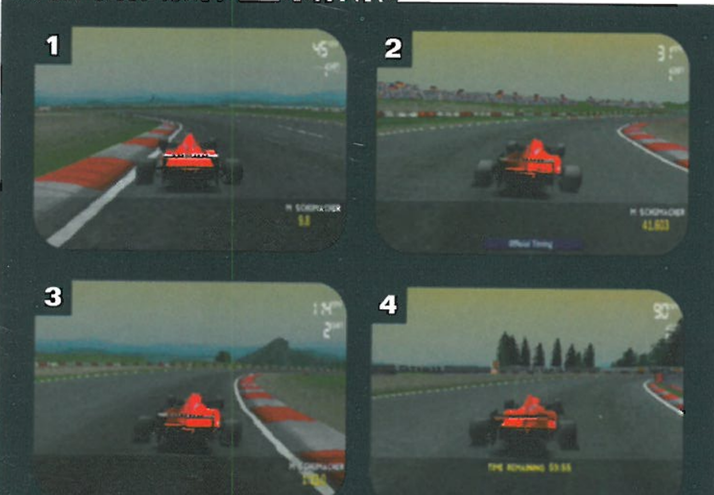
Curva 1
Aquí puedes ser descarado. Usa tercera y pégate a la línea de trazado.

Curva 2
No es fácil, así que una buena conducción es la clave. Si mantienes el coche en segunda no tienes porqué salirte de la pista.

Curva 3
Antes de empezar a disfrutar de la recta, tienes que vértelas con esta curva: elige la tercera.

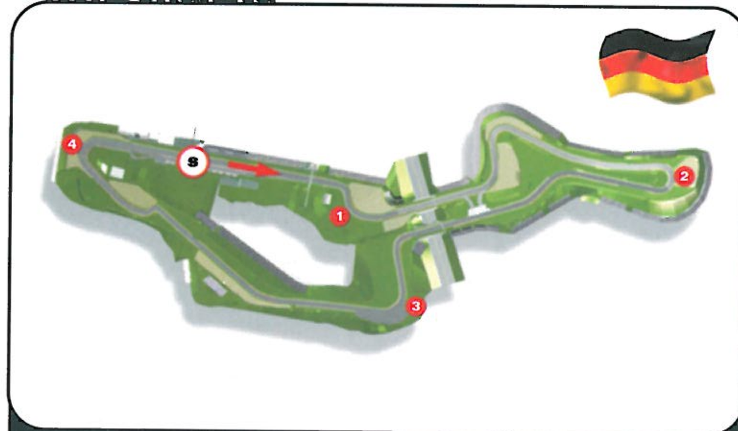
Curva 4
La última en orden pero no en importancia: toma esta curva a 60 mph y utiliza la segunda marcha para mantener el control.

NURBURGRING - CURVAS



[1] Trátala con el desdén que se merece. [2] Esta otra no es tan fácil. [3] Para divertirse. [4] El final.

NURBURGRING



Un circuito rápido y clemente, para gozar. Sus largas rectas y sus curvas lentas hacen que la clave del éxito sea ceñirse a la línea de trazado. Son los circuitos como el de Nurburgring los que hacen que la F1 sea el deporte que es.

EL MES QUE VIENE

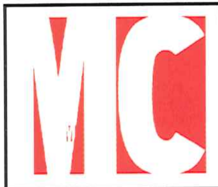
CROC 2

ENCUENTRA A TODOS CON NUESTRA GUÍA ESCLUSIVA. ¡COMPLÉTALO YA!

STAR WARS: EPISODIO 1

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE A TRAVÉS DE LA AMENAZA FANTASMA. ¡TE AYUDAMOS A TERMINARLO!

Y LA GUÍA MÁS COMPLETA DE TRUCOS, FALTARÍA MÁS...



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____



Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine — PlayStation Básico — Top Juegos — PC Juegos y Jugadores — PlayStation Power — PlayStation MAX — PC Format — PSM — 64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

¿UN JUEGO DE NIÑOS?



Speed Freaks.
Prepárate para la carrera de karts definitiva.

FUNCOM

TBWA

SPEED FREAKS
LOS LOCOS DE LOS KARTS

Supongamos, que es mucho suponer, que un niño puede manejar fácilmente un kart. Eso no significa, necesariamente, que tú puedas manejar fácilmente al niño que fácilmente maneja un kart. Y menos cuando cada dos por tres, que son seis, otros niños, que también manejan fácilmente un kart, te fríen a bombazos, descargas eléctricas, balazos y hasta patadas en las espinillas. Speed Freaks. Que no te pase nada.

1 a 4 Jugadores | Tarjeta de Memoria 1 bloque | Compatible con Multi Tap 1-4 Jugadores | DUAL SHOCK

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.





Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/speedfreaks